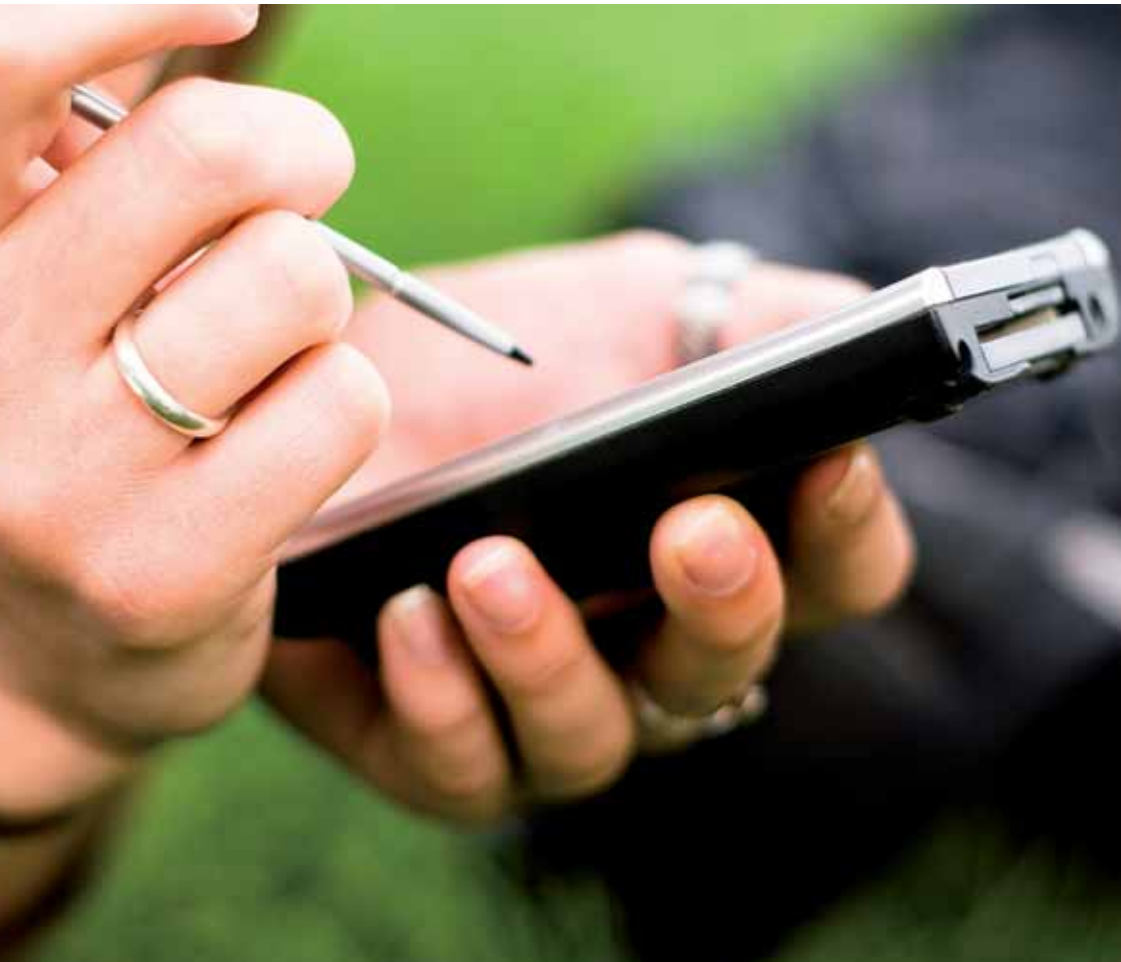
smartcaddy

Mobile Golf Scorer™

BEDIENUNGSANLEITUNG

(EXPERT MODE) / DEUTSCH



Inhaltsverzeichnis

Hinweise	Seite 6
Bedienungsmodi - Expert Mode	Seite 7
Allgemeine Einführung	Seite 8
Spieler Datenbank	Seite 9
Spieler Datenbank - Neu	Seite 10
Spieler Datenbank - Schläger	
Spieler Datenbank - Schlaglängen	Seite 11
Spieler Datenbank - Bearbeiten	Seite 12
Spieler - Score von Position in Google Earth	Seite 13
Spieler Statistik	
Spieler Statistik - Runden	Seite 14
Spieler Statistik - Runden in einem Zeitraum oder von einem Platz	
Spieler Statistik - Übersicht	Seite 15
Spieler Statistik - Übersicht - Detailliert	Seite 16
Spieler Statistik - Durchschnitt	Seite 17
Spieler Statistik - Karte (Traum- / Horrorrunde)	Seite 18
Spieler Statistik - Karte - Lochhistorie	Seite 19
Spieler Statistik - Analyse	Seite 20
Spieler Statistik - Grafik	Seite 21
Spieler Statistik - Schläge	Seite 22
Spieler Statistik - Putts	
Spieler Statistik - Annäherungen	Seite 23
Spieler Statistik - Längen	Seite 24
Spieler Statistik - PDF	Seite 25
Spieler Statistik - PDF - Hinzufügen	Seite 26
Spieler Statistik - Online	Seite 27
Spieler Statistik - Handicap	Seite 28
Spieler Datenbank - ExportSpieler Datenbank - Infrarotversand	Seite 29
Spieler Datenbank - Löschen	
Plätze Datenbank	Seite 30
Plätze Datenbank - Neu	Seite 31
Plätze Datenbank - Bearbeiten	Seite 32
Plätze Datenbank - Abschlag bearbeiten	Seite 33
Plätze Datenbank - Birdie Buch bearbeiten	Seite 34-36
Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren	Seite 37
Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren - GPS Details	Seite 38

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren - Koordinate ändern	
Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren - Höhe ändern	Seite 39
Plätze Datenbank - Lochbild von Google Earth	
Plätze Datenbank - Standpunkt anzeigen	Seite 40
Plätze Datenbank - Abschlag duplizieren	
Plätze Datenbank - 9 Loch Platz kopieren	
Plätze Datenbank - 27 Loch Platz kopieren	Seite 41
Plätze Datenbank - GPS Positionen verwalten	Seite 42
Plätze Datenbank - Platzumbau	
Plätze Datenbank - PDF Birdie Buch	
Plätze Datenbank - mit Google Earth kalibrieren	Seite 43-44
Plätze Datenbank - KML Datei importieren	Seite 45
Plätze Datenbank - Export	Seite 46
Plätze Datenbank - Infrarotversand	
Plätze Datenbank - Download	
Plätze Datenbank - Als Email versenden	Seite 47
Plätze Datenbank - Löschen	
Plätze Datenbank - Platz spielen	Seite 48
Platz spielen - Platzvermessung	Seite 49
Platz spielen - GPS Position löschen	Seite 50
Runden Datenbank	Seite 51
Runden Datenbank - Exportieren	Seite 52
Runden Datenbank - Exportieren - PDF Scorekarte	
Runden Datenbank - Infrarotversand	Seite 53
Runden Datenbank - Löschen	
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten 1	
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten 2 -3	Seite 54
Runden Datenbank - Handicaprechner	Seite 55
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten 4	
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten 5	Seite 56
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten 6	Seite 57
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten 7	Seite 58
Spielformen	Seite 59-60
Runde spielen	Seite 61
Runde spielen - Schläge erfassen	Seite 62
Runde spielen - Schlagdetails	Seite 63

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Runde spielen - Schlagresultat grafisch	Seite 64
Runde spielen - Schläger grafisch	Seite 65
Runde spielen - Landezone grafisch	Seite 66
Runde spielen - Schlaglängen und Entfernung zum Grün	Seite 67
Runde spielen - Alle Abstände	Seite 68
Runde spielen - Schlägervorschlag	Seite 69
Runde spielen - GPS Position löschen	
Runde spielen - Ballposition visuell erfassen	Seite 70
Runde spielen - GPS Positionen erfassen	Seite 71
Runde spielen - Spielstände	Seite 72
Runde spielen - 3 oder 6 Lochwette	Seite 73
Runde spielen - Bingo-Bango-Bongo	
Runde spielen - Ergebnis der Nebenwetten	
Runde spielen - Nassau	Seite 74
Runde spielen - Skins	
Runde spielen - Optionen	
Runde spielen - Score auf Karte eingeben	Seite 75
Runde spielen - Scorekarte	Seite 76
Runde spielen - Score ändern	Seite 77
Runde spielen - Handicap ändern	
Runde spielen - Stammvorgaben ändern	
Runde spielen - Statistik	Seite 78
Runde spielen - Statistik - Übersicht	
Runde spielen - Statistik - Durchschnitt	Seite 79
Runde spielen - Statistik - Karte	Seite 80
Runde spielen - Statistik - Karte - Zeilen	Seite 81
Runde spielen - Statistik - Analyse	
Runde spielen - Statistik - Schläge	Seite 82
Runde spielen - Statistik - Überblick	Seite 83
Runde spielen - Statistik - Putts	Seite 84
Runde spielen - Statistik - Annäherungen	
Runde spielen - Statistik - Längen	Seite 85
Runde spielen - Als Email versenden	Seite 86
Runde spielen - Simple Mode	Seite 87-88
Runde spielen - Simple Mode - GPS Positionen erfassen	Seite 89
Runde spielen - Simple Mode - Platzvermessung	Seite 90

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Menü	Seite 91
Menü - Assitent	
Menü - Turniermodus	Seite 92
Menü - Stoppuhr	
Menü - Einstellungen	
Einstellungen - Lizenz	Seite 93
Einstellungen - Lizenz - Importieren	Seite 94
Einstellungen - Lizenz - Aktivierungscode verwenden	
Einstellungen - Länder	Seite 95
Einstellungen - Farben	
Einstellungen - Eingabe	Seite 96
Einstellungen - Sonstige	
Einstellungen - Listen	Seite 97
Einstellungen - Bilder	
Einstellungen - Speicher	Seite 98
Einstellungen - PDF	Seite 99
Einstellungen - GPS	Seite 100
Einstellungen - GPS Erweiterte Optionen	Seite 101
Einstellungen - GPS Anschluss	Seite 102
Einstellungen - One touch GPS	Seite 103
Einstellungen - Fenster	
Menü - Turniere	Seite 104
Tagesturnier - Spieler	
Tagesturnier - Leader Board	Seite 105
Tagesturnier - Spiel	Seite 106
Langzeit Lochwettspiel - Spieler	
Langzeit Lochwettspiel - Runden	
Langzeit Lochwettspiel - Spiel	Seite 107
Mehrtagesturnier - Tage	
Mehrtagesturnier - Leader Board	Seite 108
Menü - Importieren	
Menü - Infrarotempfang	Seite 109
Menü - Über	

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Hinweise

Hinweise für Dual Geräte Navigon Navigationssystem und Mobile Golf Scorer™

Die Startmaske Ihres Geräts sieht wie folgt aus:

Reset
An der Geräteoberseite Abdeckung findet sich der Reset-Schalter, der mit einem Stift gedrückt werden muss, um das Gerät zurückzusetzen

Touch-Screen
Durch Berührung mit Tee oder Finger bedienbar

Starten
Mit Starten wird der Mobile Golf Scorer™ im Beginner oder Simple Mode gestartet

Expert Mode
Mit Expert Mode wird der Mobile Golf Scorer™ im Expert Mode gestartet

Navigon
Mit Navigon wird das Navigationssystem gestartet

Einstellungen
Unter Einstellungen können Geräteeinstellungen wie Bildschirm-Helligkeit, Lautstärke, regionale Einstellungen und Stromsparfunktionen vorgenommen werden

Gerät An / Aus
An der rechten Geräteseite findet sich der Taster, mit dem das Gerät an und ausgeschalten werden kann

Wichtige Hinweise
Um vom Navigationssystem wieder in den Startbildschirm zu kommen, die Gerät An/Aus Taste einmalig drücken, um das Gerät auszuschalten und dann nochmals die Gerät An/Aus drücken, um in die Startmaske zurückzukehren.

Um den Mobile Golf Scorer™ auf Ihrem PC zu installieren, gehen Sie bitte wie folgt vor:
1) Legen Sie die beiliegende CD in Ihr CD/DVD Laufwerk ein.
2) Starten Sie nun die Datei „Mobile Golf Scorer PC 1_39 D.exe“, die sich im Ordner „PC Software“ befindet.
3) Die Mobile Golf Scorer™ Installation startet, bitte folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Bedienungsmodi

Expert-Mode

Der Expert-Mode ist der stärkste der 3 Modi. Er erlaubt, zusätzlich zum Simple-Mode:

- Scoring für bis zu 4 Spieler
- Anzeige von Lochbildern
- Eingabe von Landezone und Landeort
- Analyse kurzes Spiel (Chips, Pitches, Bunker, Putts)
- Erweiterte Spielerstatistiken
- PDF Spieler- und Rundenreports
- Spielformen (4er, ..), Zocken und Wetten
- Turniermanagement
- Verbindung mit dem PC, Datensynchronisation
- Zugang zu mehr als 10000 Plätzen über das Internet

Durch diese extensiven Möglichkeiten ist die Bedienung komplex – man sollte sich vor der ersten Runde mit dem Handbuch, der Software und den im Internet unter www.mobilegolfscorer.com verfügbaren Tutorial-Videos auseinandersetzen, um das bestmögliche Resultat auf der Runde zu erhalten.
Um das Gerät mit dem PC zu verbinden, muss am PC die Software ActiveSync (Windows XP) bzw. Windows Mobile-Gerätecenter (Windows Vista) installiert sein, die über www.mobilegolfscorer.com heruntergeladen werden kann. Ebenso kann die PC-Version des Mobile Golf Scorer dort heruntergeladen werden. Das Gerät wird mit dem beiliegenden USB-Kabel an den PC angeschlossen.

Gestartet wird der Expert-Mode vom Startbildschirm aus über:

Anschließend die gewünschte Funktion aufrufen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Allgemeine Einführung

Allgemeine Einführung

Der Mobile Golf Scorer™ Expert-Mode hat vier Modi: Die Spieler-, Plätze- und Rundendatenbanken und Runde Spielen. Zwischen diesen Modi kann mit den Icons, die sich unten am Bildschirm befinden, umgeschaltet werden:

wechselt in den Spieler-Datenbank Modus

wechselt in den Plätze-Datenbank Modus

wechselt in den Runden-Datenbank Modus

wechselt in den Runde Spielen Modus

Im Menü gibt es ebenfalls Befehle, die man aufruft, in dem man MoGoSco links unten auf dem Bildschirm antappt.

Wichtige Hinweise

Die Batterie-Kapazität Ihres Gerätes ist begrenzt. Um sicherzustellen, dass die Batterie eine ganze Runde lang hält, müssen Sie:

- Vor der Runde das Gerät komplett laden
- Unter Einstellungen Strom sicherstellen, dass sich der Bildschirm nach einer kurzen Zeit von Inaktivität automatisch ausschaltet. Sobald Sie den Bildschirm kurz berühren, schaltet sich dieser wieder ein
- Falls Sie sich in einem Bildschirm wieder finden sollten, in dem Sie sich nicht auskennen oder auf die Betriebssystem-Ebene kommen, einfach den Reset-Schalter drücken, um wieder den Anfangszustand zu erreichen

Wenn Sie diese Hinweise beachten, werden Sie viel Spaß mit Ihrem Gerät auf der Runde haben!

Alle in diesem Benutzhandbuch und der beiliegenden CD veröffentlichten Beiträge, Abbildungen und Softwareprogramme sind urheberrechtlich geschützt. Jede vom Urheberrechtsgesetz nicht zugelassene Verwertung bedarf vorheriger schriftlicher Zustimmung von Andreas Lachner. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigung, Bearbeitung, Übersetzung, Einspeicherung, Verarbeitung bzw. Wiedergabe von Inhalten in Datenbanken oder anderen elektronischen Medien und Systemen. Ausdrucke und Kopien dürfen nur für den persönlichen, privaten und nicht kommerziellen Gebrauch hergestellt werden.

Mobile Golf Scorer™ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Andreas Lachner.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Datenbank

Spieler Datenbank

Nachdem in den Spieler-Datenbank Modus gewechselt wurde, zeigt der Mobile Golf Scorer™ alle Spieler, die in der Datenbank gespeichert sind, in einer Liste an. Die Größe der Schriftart kann in den Einstellungen ausgewählt werden. Um einen Spieler zu aktivieren, einfach auf den Namen tippen. Unten am Bildschirm sind die folgenden Befehle verfügbar:

- Neu - Einen neuen Spieler in der Datenbank erstellen
- Bearb - Die Daten des Spielers bearbeiten
- Stat - Die Statistik des Spielers ausrufen
- Exp - Den Spieler in eine Datei exportieren
- Lösch - Den Spieler aus der Datenbank löschen

Mit den Icons ganz unten kann man:

in den Spieler-Datenbank Modus wechseln

in den Plätze-Datenbank Modus wechseln

in den Runden-Datenbank Modus wechseln

in den Runde-Spielen Modus wechseln

die Position des Spielers in Google Earth anzeigen lassen (nur über den PC möglich)

Spieler per Infrarot versenden (nur über die PC Software möglich)

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Datenbank

Spieler Datenbank → Neu

Hier kann ein neuer Spieler in der Datenbank erstellt werden, in dem die Daten des Spielers in die Felder eingetragen werden:

Vorname:	Der Vorname des Spielers.
Nachname:	Der Nachname des Spielers.
Kurzname:	Ein Kurzname des Spielers (dieser sollte nicht länger als 5 Zeichen sein).
Club:	Der Club in dem der Spieler Mitglied ist.
Telefon:	Die Telefonnummer des Spielers.
E-Mail:	Die E-Mail Adresse des Spielers.
Handicap:	Die Art des Handicaps auswählen und das Handicap des Spielers eingeben: - Gespieltes Handicap: ein Handicap, das der Spieler hat und das nicht umgerechnet wird - DGV/ÖGV Handicap: eine Stammvorgabe, die vom deutschen oder österreichischen Golfverband vergeben wurde - FIG Handicap: eine Stammvorgabe, die vom italienischen Golfverband vergeben wurde - EGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der European Golf Association vergeben wurde und das nach deren Regeln in ein Spielhandicap umgerechnet wird (Rest von Europa: Schweiz, Skandinavien, Spanien, ...) - USGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der USGA vergeben wurde und das nach deren Regeln in ein Spielhandicap umgerechnet wird (Amerika) - SAGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der SAGA (Südafrika) vergeben wurde - AGU Handicap: eine Stammvorgabe, die von der AGU (Australien) vergeben wurde - CONGU Handicap: eine Stammvorgabe, die nach den Regeln der CONGU vergeben wurde
Geschlecht:	Auswahl, ob der Spieler männlich oder weiblich ist.
Schläger:	Nach einem Tap erscheint ein Fenster, in dem die Schläger im Bag des Spielers definiert werden können.
Schlaglängen pro Schläger:	Nach einem Tap erscheint ein Fenster, in dem die durchschnittlichen Schlaglängen pro Schläger eingegeben werden können. Diese Schlaglängen können dann für die Schlägervorschläge benutzt werden.

Um die Änderung der Spielerdaten in der Datenbank zu speichern, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Spieler Datenbank → Schläger

Hier werden die Schläger festgelegt, die der Spieler in seinem Bag hat:
Links sieht man alle möglichen Schläger, rechts die Schläger, die der Spieler im Bag hat. Um einen Schläger ins Bag zu legen, diesen links auswählen und auf Hinzufügen tippen.
Um einen Schläger aus dem Bag zu nehmen, diesen rechts auswählen und auf Entfernen tippen. Wenn die maximale Anzahl der Schläger überschritten wird, erscheint eine Warnung. Um die Schläger des Spielers in der Datenbank zu speichern, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Datenbank

Spieler Datenbank → Schlaglängen

Hier werden die durchschnittlichen Schlaglängen pro Schläger für den Spieler festgelegt, diese Schlaglängen können dann für die Schlägervorschläge benutzt werden. Es können zwei Arten von Längen gespeichert werden, einmal die aus der Statistik ermittelten Längen und einmal freie Längen zum Eingeben:

- Links sieht man alle Schläger, die der Spieler im Bag hat.
- In der Spalte Statistik werden die Schlaglängen, die an Hand der in den gespielten Runden gespeicherten Längen ermittelt wurden angezeigt. Um diese Längen neu zu berechnen, auf Statistische Schlaglängen berechnen tippen. Bei der Berechnung werden nur die Runden berücksichtigt, die in der Spielerstatistik unter Runden ausgewählt wurden.
- Um die statistischen Werte in die manuellen Werte zu kopieren, in der gewünschten Zeile auf „->“ tippen, sollen alle statistischen Werte kopiert werden, auf „->“ in der obersten Zeile tippen.
- In der Spalte Manuell können Schlaglängen auch manuell eingegeben werden. Dazu in die entsprechenden Felder die Schlaglängen eingeben.

Um die Schlaglängen pro Schläger des Spielers in der Datenbank zu speichern, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Datenbank

Spieler Datenbank → Bearbeiten

Hier können die Daten eines Spielers in der Datenbank bearbeitet werden, in dem die Daten des Spielers in die Felder eingetragen werden:

Vorname:	Der Vorname des Spielers.
Nachname:	Der Nachname des Spielers.
Kurzname:	Ein Kurzname des Spielers (dieser sollte nicht länger als 5 Zeichen sein).
Club:	Der Club in dem der Spieler Mitglied ist.
Telefon:	Die Telefonnummer des Spielers.
E-Mail:	Die E-Mail Adresse des Spielers.
Handicap:	Die Art des Handicaps auswählen und das Handicap des Spielers eingeben: - Gespieltes Handicap: ein Handicap, das der Spieler hat und das nicht umgerechnet wird - DGV/ÖGV Handicap: eine Stammvorgabe, die vom deutschen oder österreichischen Golfverband vergeben wurde - FIG Handicap: eine Stammvorgabe, die vom italienischen Golfverband vergeben wurde - EGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der European Golf Association vergeben wurde und das nach deren Regeln in ein Spielhandicap umgerechnet wird (Rest von Europa: Schweiz, Skandinavien, Spanien, ...) - USGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der USGA vergeben wurde und das nach deren Regeln in ein Spielhandicap umgerechnet wird (Amerika) - SAGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der SAGA (Südafrika) vergeben wurde - AGU Handicap: eine Stammvorgabe, die von der AGU (Australien) vergeben wurde - CONGU Handicap: eine Stammvorgabe, die nach den Regeln der CONGU vergeben wurde
Geschlecht:	Auswahl, ob der Spieler männlich oder weiblich ist.
Schläger:	Nach einem Tap erscheint ein Fenster, in dem die Schläger im Bag des Spielers definiert werden können.
Schlaglängen pro Schläger:	Nach einem Tap erscheint ein Fenster, in dem die durchschnittlichen Schlaglängen pro Schläger eingegeben werden können. Diese Schlaglängen können dann für die Schlägervorschläge benutzt werden.

Um die Änderung der Spielerdaten in der Datenbank zu speichern, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Datenbank

Spieler ⟶ Score von Position in Goggle Earth

Hier wird eine Google-Earth Datei ausgegeben, an Hand derer ein Zusammenhang zwischen Score und Schlagresultat abgelesen werden kann. Pro Schlag wird ein Punkt an der Landeposition des Balles ausgegeben, dessen Farbe je nach Score, der von dieser Position aus erzielt wurde, variiert.

- Unter Platz kann ausgewählt werden, für welchen Platz Die Schlagresultate ausgegeben werden sollen.
- Unter Schläge kann ausgewählt werden, ob die Positionen nach dem Abschlag, bei der Annäherung (der 3te Schlag auf einem Par 5, dieser Typ gibt nur die Lochbilder für Par 5s aus) oder beim Start des kurzen Spiels (Position nach Schlag 1 auf Par 3s, nach Schlag 2 auf Par4s und nach Schlag 3 auf Par 5s) oder Alle in die ausgegeben werden sollen.
- Unter Punkte kann ausgewählt werden, wie groß die Punkte in Google Earth dargestellt werden sollen.

Um die Scores von Position zu exportieren, auf OK tippen. Um abzubrechen auf Abbruch tippen.

Spieler Statistik

Hier kann das Spiel eines Spielers analysiert werden. Es stehen verschiedene Statistiken zur Verfügung:

- Runden - um die Runden auszuwählen, die der Statistik zu Grunde liegen
- Übersicht - eine grundsätzliche Übersicht, wie der Spieler scort und puttet
- Durchschnitt - eine Übersicht wie der Spieler spielt, nach Par 3, 4 und 5 gruppiert
- Karte - die Traum- und Horrorrunde auf einem Platz
- Analyse - zeigt die Stärken und Schwächen im Spiel und quantifiziert diese
- Grafik - Grafiken, die den Fortschritt über die Zeit verdeutlichen
- Schläge* - Analyse, wie der Spieler mit bestimmten Schlägern geschlagen hat
- Putts*- Analyse, wie der Spieler geputtet hat
- Annäherungen* - Analyse, wie der Spieler angenähert hat
- Längen*- Analyse, wie weit der Spieler mit bestimmten Schlägern schlägt und längenbezogene Grafiken
- PDF - Export der Spieler Statistiken in eine PDF Datei
- Online** - um seine eigene Spielstärke Online mit der Spielstärke Anderer zu vergleichen
- Hcp - zeigt bei USGA und SAGA Handicaps die Berechnung des Handicaps im Detail an

Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

*nur in der Eagle Version verfügbar **nur mit der PC Solfware möglich

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik ⟶ Runden

Hier werden die Runden ausgewählt, die der Statistik zu Grunde liegen sollen:

Es wird eine Liste aller Runden in der „Runden-Datenbank“ angezeigt, bei denen der Spieler mitgespielt hat. Um eine Runde in der Statistik zu benutzen, das Kontrollkästchen links der Runde ankreuzen. Um die Runde nicht zu benutzen, das Kreuz entfernen.

Um Runden in einem Zeitraum oder von einem bestimmten Platz auszuwählen, auf tippen.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

Spieler Statistik ⟶ Runden in einem Zeitraum oder von einem Platz

Hier werden an Hand eines Zeitraums oder eines Platzes die Runden ausgewählt, die der Statistik zu Grunde liegen sollen:
Mit den Tabs Datum und Platz kann man zwischen den beiden Auswahlmöglichkeiten umschalten. Im Datums-Modus den Beginn des Zeitraums mit Von und das Ende des Zeitraums mit Bis auswählen. Im Platz-Modus den Platz in der Auswahlliste auswählen. Für beide Modi gilt:

Nur diese Runden:	Dieses Kontrollkästchen ankreuzen, um nur die Runden innerhalb des Zeitraums oder von dem gewählten Platz für die Statistik zu benutzen.
Runden benutzten:	Dieses Kontrollkästchen ankreuzen, um die Runden innerhalb des Zeitraums oder von dem gewählten Platz für die Statistik zu benutzen - die Einstellung für die Runden außerhalb des Zeitraums oder von einem anderen Platz wird nicht verändert
Runden nicht benutzen:	Dieses Kontrollkästchen ankreuzen, um die Runden innerhalb des Zeitraums oder von dem gewählten Platz nicht für die Statistik zu benutzten - die Einstellung für die Runden außerhalb des Zeitraums oder von einem anderen Platz werden nicht verändert

Um die Runden zu wählen, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik ⟶ Übersicht

Hier wird eine grundsätzliche Übersicht, wie der Spieler auf allen Runden, die für die Statistik benutzt werden, gescort und geputtet hat:

Im oberen Teil wird (absolut und prozentual) angezeigt, wie viele „Eagles oder besser", „Birdies", „Pars", „Bogeys", „Double Bogeys" und „Triple-Bogeys oder schlechter" der Spieler gespielt hat. Unter den Zahlen wird eine Balkengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen entspricht. Gute Resultate werden in Rot/Gelb angezeigt, normale Resultate in hellem Grün und schlechte Ergebnisse in dunklem Grün. Ebenso wird eine Tortengrafik angezeigt. Mit der Stableford Auswahl kann die Statistik auf Stablefordpunkte umgeschaltet werden.

Im unteren linken Teil wird (absolut und prozentual) angezeigt, wie viele „Kein-Putts", „Ein-Putts", „Zwei-Putts" und „Drei-Putts oder mehr" der Spieler gemacht hat. Unter den Zahlen wird eine Balkengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen entspricht. Gute Resultate werden in Rot/Gelb angezeigt, normale Resultate in hellem Grün und schlechte Ergebnisse in dunklem Grün. Ebenso wird eine Tortengrafik angezeigt.

Im unteren rechten Teil wird der Prozentsatz der Fairwaytreffer und der Grüns in Regulation nummerisch und in einem Balkendiagramm angezeigt.

Um die Tortengrafik der Putts durch zwei weitere Statistiken zu ersetzen, auf rechts unten tippen. Es erscheinen dann der Prozentsatz der Rettungen (Par gespielt bzw. - bei aktivierter Stableford Auswahl - 2 Stablefordpunkte erzielt, obwohl das Grün nicht regulär getroffen wurde) und des Aufholens (Birdie oder besser gespielt bzw. - bei aktivierter Stableford Auswahl - 3 oder mehr Stablefordpunkte erzielt, nachdem auf dem Loch davor Bogey oder schlechter bzw. 1 oder weniger Stablefordpunkte erzielt wurden). Um wieder zur Tortengrafik für die Putts zurückzuschalten, auf rechts unten tippen.

Wenn unten auf Details getippt wird, erscheint in allen Balken ein . Wenn auf dieses Zeichen getippt wird, erscheint ein Fenster zur detaillierten Analyse der Übersicht, um zu sehen, wo und wann das entsprechende Resultat erzielt wurde.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → Übersicht → Detailliert

Hier sieht man eine detaillierte Anzeige wann, wo und wie oft der Spieler das, in der Übersichtsgrafik ausgewählte Resultat, erzielt hat. Es gibt folgende Ansichten, die Oben ausgewählt werden können:

- Alle: Hier wird für jedes Mal an dem das Resultat erzielt wurde, der Tag, Platz und Loch angezeigt
- Runde: Hier wird für jede Runde das Datum, Platz, Anzahl und Prozentsatz des Resultats angezeigt
- Platz: Hier wird für jeden Platz Anzahl und Prozentsatz des Resultats angezeigt
- Loch: Hier wird für jedes Loch der Platz, Loch, Anzahl und Prozentsatz des Resultats angezeigt
- Monat: Hier wird für jeden Monat das Jahr und Monat sowie Anzahl und Prozentsatz des Resultats angezeigt
- Jahr: Hier wird für jedes Jahr das Jahr und Monat sowie Anzahl und Prozentsatz des Resultats angezeigt

Um die Liste nach einer der Spalten zu sortieren, auf die Spaltenüberschrift tippen.

Um die prozentualen Werte genauer zu sehen, auf eine Zeile der Liste doppelt tippen. Es erscheint ein Fenster, in dem der Prozentsatz im Detail beschrieben wird. Um dieses Fenster zu schließen, auf OK tippen. Um zur Übersichts-Statistik zurückzukehren, auf Ende tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → Durchschnitt

Hier wird eine Übersicht wie der Spieler spielt angezeigt, nach Par 3, 4 und 5 und allen Löchern gruppiert.

Oben wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, wie viele Schläge durchschnittlich gebraucht wurden, wie viele Stablefordpunkte durchschnittlich erzielt wurden und welcher Prozentsatz durchschnittlich gestrichen wurde.

Daneben wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, wie viele Putts durchschnittlich gemacht wurden, wie viele Putts durchschnittlich gemacht wurden wenn das Grün in Regulation getroffen wurde und welcher Prozentsatz der Birdiechancen durchschnittlich genutzt wurde.

Darunter wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, welcher Prozentsatz der Grüns durchschnittlich in Regulation getroffen wurde, welcher Prozentsatz der Fairways durchschnittlich getroffen wurde und welcher Prozentsatz und Sand-Rettungen durchschnittlich erzielt wurde.

Daneben werden (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) die durchschnittlichen Strafschläge* angezeigt.
Die Grafiken über den Werten zeigen jeweils die Leistung an den einzelnen Pars im Vergleich zur Durchschnittsleistung an.

Rechts unten wird, nummerisch und in einem Tortendiagramm, angezeigt, auf wie vielen gespielten Löchern (Par 3, 4, 5 und Alle) die Statistik basiert.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

*nur in der Eagle Version verfügbar

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik ⟶ Karte (Traum- / Horrorrunde)

Hier wird die Traum- und Horrorrunde auf einem Platz angezeigt:

Zunächst muss mit der Auswahlliste unten der Platz ausgewählt werden, für den die Traum- und Horrorrunde angezeigt werden soll. In der Auswahlliste wird der Name des Platzes und die Anzahl der Runden, die der Spieler auf dem Platz gespielt hat, angezeigt.

Für jedes Loch wird der Beste, der Schlechteste und der Durchschnittsscore angezeigt. Ebenso werden die Summen für die ersten „Neun", die Zweiten „Neun" und die „Ganze Runde" angezeigt.

Mit einem Tap auf die Lochnummer, kann die historische Entwicklung auf dem Loch angezeigt werden.

Mit der Auswahlliste links unten kann ausgewählt werden, was angezeigt werden soll:

- Schläge - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Schläge
- Netto Schläge - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Netto Schläge
- Stableford - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl von Stableford-Punkten
- Stableford Brutto - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl von Stableford Punkten ohne Berücksichtigung des Handicaps
- Putts - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Putts
- Handicap - in der Spalte HP wird die Vorgabe jedes Lochs wie vom Platz definiert und in der Spalte HS die Vorgabe jedes Lochs, auf Grund der Resultate des Spielers, angezeigt, wobei 1 das schwierigste und 18 das einfachste Loch ist. Die Mittelwertspalte zeigt die durchschnittliche Anzahl der Schläge an
- Strafschläge - in der Spalte SS wird die Anzahl der Strafschläge auf dem Loch, in der Spalte „Tot." die Anzahl der Male, die das Loch gespielt wurde, angezeigt. Die Mittelwertspalte zeigt die durchschnittliche Anzahl der Strafschläge an

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → Karte → Lochhistorie

Hier wird die historische Entwicklung des Scores auf einem Loch angezeigt:

Oben wird der Platz und das Loch, auf das sich die Historie bezieht, angezeigt.

In der Grafik rechts sind zwei Linien zu sehen. Die graue Linie links entspricht der Anzahl der Putts in einer Runde, die schwarze Linie rechts der Anzahl der Schläge. Die Runden sind nach Datum sortiert, wobei oben die älteste und unten die neueste Runde zu sehen ist. Der Zeitraum, auf den sich die Grafik bezieht, ist links ganz oben und ganz unten abzulesen. Unter der Grafik steht, wie viele Runden dargestellt werden.

Links werden noch einige statistische Daten zu dem Loch angezeigt:

- Schläge - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Schläge
- Putts - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Putts
- Ergebnis - der prozentuale Anteil von auf diesem Loch erzielten Eagles, Birdies, Pars, Bogeys und Doppelbogeys

Um Lochhistorie zu verlassen, auf Ende tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik ⟶ Analyse

In dieser Analyse wird das Spiel separat für die Abschläge, die Schläge zum Grün und die Putts analysiert, wobei gestrichene Löcher außen vor bleiben und getrennt ausgewiesen werden.
Durch diese Analyse sieht man, in welchen Teilen des Spiels wie viele Punkte durchschnittlich gewonnen und verloren wurden und welches die Stärken und Schwächen des Spielers sind:

- Als Erstes sieht man, wie viele **Punkte** der Spieler durchschnittlich erzielt
- Dann sieht man, wie viele Punkte der Spieler durchschnittlich durch die **Abschläge** (ohne Par 3s) gewinnt oder verliert
- Dann sieht man, wie viele Punkte der Spieler durchschnittlich durch die **Schläge zum Grün** gewinnt oder verliert
- Dann sieht man, wie viele Punkte der Spieler durchschnittlich durch das **Putten** gewinnt oder verliert
- Zuletzt wird angezeigt wie viele Punkte der Spieler durchschnittlich durch das **Streichen von Löchern** verliert

Mit einem Tap auf werden die Punktgewinne und -verluste separat pro Par angezeigt.

- **Absolute Stärke:** Zeigt an, durch welchen Teil des Spiels der Spieler durchschnittlich die meisten Punkte gewinnt
- **Absolute Schwäche:** Zeigt an, durch welchen Teil des Spiels der Spieler durchschnittlich die meisten Punkte verliert

Mit einem Tap auf werden alle Stärken und Schwächen, sortiert nach den durchschnittlichen Punktgewinnen bzw. -verlusten, angezeigt.

Am unteren Ende des Fensters wird angezeigt, auf wie vielen Runden und Löchern die Analyse basiert.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → Grafik

Hier werden Grafiken, die den Fortschritt über die Zeit verdeutlichen, angezeigt:
Oben wird der Zeitraum und die Anzahl der Runden angezeigt, auf die sich die Statistik bezieht. Der Zeitraum ergibt sich aus der frühesten und spätesten Runde bei der der Spieler mitgespielt hat, die in der Runden-Datenbank gespeichert und ausgewählt wurde, in den Statistiken benutzt zu werden. Es kann zwischen sechs Grafiken ausgewählt werden, von denen immer zwei gleichzeitig angezeigt werden:

- Schläge über Par: Wie viele Schläge über Par gespielt wurde
- Stableford Punkte: Wie viele Stableford Punkte erzielt wurden
- Fairway Treffer: Der Prozentsatz der Fairway Treffer
- Grüns in Regulation: Der Prozentsatz der Grüns, die in Regulation (2 weniger als Par) getroffen wurde
- Putts pro Loch: Die durchschnittliche Anzahl der Putts pro Loch
- Handicap: Die Stammvorgabe*
- Annäherung eingelocht mit Schlägen: Wie viele Schläge noch gebraucht wurden, um den Ball nach einer Annäherung einzulochen
- Drivelänge: Die Länge der Drives (erste Schläge an einem Loch)

Um die Statistik einer Linie zu ändern, die Statistik in der Auswahlliste auswählen.
Um die Farbe der Linie zu ändern, auf das farbige Kästchen rechts neben der Auswahlliste tippen und die neue Farbe auswählen.

Um bei umfangreichen Daten bessere Grafiken zu erhalten, unten auf tippen. Im erscheinenden Menü kann ausgewählt werden, ob die Daten pro Tag, Woche, Monat oder Jahr ermittelt werden sollen. Ebenso kann ausgewählt werden, das zeitunabhängig von der X-Achse alle Runden in gleichen Abständen angezeigt werden. Dies eliminiert lange Linien, wenn z.B. eine Winterpause eingelegt wurde.

Um die Linie geglättet anzuzeigen, auf tippen. Um die Linie exakt zu sehen, auf tippen.

* Bei Runden, die mit älteren Versionen als 1.17 gespielt wurden, ist die Stammvorgabe leicht unexakt, da diese unter Berücksichtigung der Slope und CR Werte zurückgerechnet wird.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → Schläge*

In dieser Statistik, wird eine Analyse angezeigt, wie der Spieler mit bestimmten Schlägern geschlagen hat:

Mit der Auswahlliste unten wird der Schläger oder die Schlägergruppe (z.B. lange Eisen, kurze Eisen, ...) ausgewählt, für die die Statistik berechnet werden soll. Neben der Auswahlliste wird angezeigt, auf wie vielen Schlägen die Statistik basiert.

Oben wird, absolut und prozentual, angezeigt wie oft der Ball in einer bestimmten Situation gelandet ist, nachdem er mit dem ausgewählten Schläger oder der ausgewählten Schlägergruppe geschlagen wurde. Neben und unter den Zahlen wird eine Balken- und Tortengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen der Situationen entspricht. Gute Situationen werden in Rot/Gelb angezeigt, normale Situationen in hellem Grün und schlechte Situationen in dunklen Grüns.

Unten rechts wird eine Grafik angezeigt, die die Zonen anzeigt, in denen der Ball gelandet ist. Das Kästchen in der Mitte der Grafik entspricht dem angepeilten Ziel und die Kästchen um die Mitte herum den Abweichungen des Balls vom angepeilten Ziel. Je öfter der Ball in einer Zone gelandet ist, desto dunkler wird das Kästchen gezeichnet. So kann man verstehen, ob der Spieler hookt oder sliced und ob er tendenziell zu lang oder zu kurz ist.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

Spieler Statistik → Putts*

In dieser Statistik, wird eine Analyse über das Putten angezeigt:

Oben links werden die Prozentsätze der eingelochten Putts für die Langen Putts, Mittleren Putts, Kurzen Putts und Tap-Ins angezeigt.

Oben rechts werden die Prozentsätze der Längen der ersten Putts auf einem Loch angezeigt. Dies gibt einen guten Anhaltspunkt über die Qualität der Annäherungsschläge.

Im unteren Teil wird die durchschnittliche Anzahl der Putts pro Loch in Abhängigkeit von der Länge des ersten Putts auf einem Loch und des Pars des Lochs angezeigt. Die erste Spalte zeigt die Putts pro Loch auf allen Löchern, die zweite Spalte auf den Par 3s, die dritte Spalte auf den Par 4s und die vierte Spalte auf den Par 5s an. Die erste Zeile zeigt die Putts pro Loch an, wenn der erste Put ein Langer Put war, die zweite Zeile, wenn er ein Mittlerer Put war, die dritte Zeile, wenn er ein Kurzer Put war, die vierte Zeile, wenn er ein Tap-In war und die letzte Zeile den Durchschnitt all dieser Fälle.

Unten rechts wird angezeigt, auf wie vielen Runden, Löchern und Putts die Statistik basiert.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

*nur in der Eagle Version verfügbar

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → Annäherungen*

In dieser Statistik, wird eine Analyse der Annäherungen angezeigt. Die Analysen sind immer aufgeschlüsselt nach dem benutzten Schläger und der Art der Annäherung:

Mit der Auswahlliste Stat kann ausgewählt werden, welche Annäherungs-Statistik angezeigt werden soll:

- Eingelocht mit Schlägen zeigt an, wie viele Schläge noch gebraucht wurden, um den Ball einzu lochen. Ein Schlag entspricht einem Chip-In, zwei Schläge einem Pitch-Putt und so weiter. Unter den Zahlen zeigt eine horizontale Balkengrafik das Verhältnis zwischen der Anzahl der Schläge
- Grün getroffen zeigt an, wie oft die Annäherungen auf dem Grün gelandet sind. Der Wert wird sowohl numerisch als auch in einer horizontalen Balkengrafik angezeigt
- Länge des ersten Putts zeigt an, wie lange der erste der auf die Annäherung folgende Putt war. Putts können Tap-Ins, Kurze, Mittlere oder Lange Putts sein. Es wird sowohl die durchschnittliche Länge als auch, in einer horizontalen Balkengrafik, das Verhältnis der Puttlängen zueinander angezeigt
- Ballposition zeigt in einer Grafik an, wie oft der Ball nach der Annäherung links oder rechts oder zu lang oder zu kurz vom Ziel gelandet ist. Je öfter Sie in einer „Zone“ gelandet sind, desto dunkler wird diese

Darunter kann mit den 4 Auswahllisten bestimmt werden, für welchen Schläger oder Schlägergruppe (kurze Eisen, Wedges, ...) die Statistik angezeigt werden soll. Rechts der Auswahlliste wird die Anzahl der Annäherungen mit diesem Schläger und der Wert für alle Annäherungsarten angezeigt. Darunter werden die Werte aufgeschlüsselt nach den einzelnen Annäherungstypen (für einen Pitch, für einen Chip, für einen Bunkerschlag und für ein Texas-Wedge -Annäherung mit dem Putter) angezeigt.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

*nur in der Eagle Version verfügbar

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → Längen*

Diese Statistik setzt voraus, dass die Schlaglängen per GPS erfasst wurden. Es wird eine Analyse, wie weit der Spieler mit bestimmten Schlägern schlägt und längenbezogene Grafiken angezeigt.

Im oberen Teil können mit den Auswahllisten drei Schläger ausgewählt werden, für die die Schlaglängen angezeigt werden. Rechts der Auswahlliste wird die Anzahl der Schläge mit diesem Schläger, sowie die durchschnittliche Schlaglänge mit diesem Schläger, angezeigt. Darunter wird die kürzeste und längste Schlaglänge mit dem ausgewählten Schläger angezeigt. Ebenso wird eine Grafik angezeigt, die pro Schlag eine vertikale Linie hat. Die Linien befinden sich an der der Schlaglänge entsprechenden horizontalen Position. Wenn eine Linie dunkler wird, bedeutet dies, dass mehrere Schläge diese Länge hatten. Anhand dieser Wolkenbildung kann analysiert werden, wie konstant und verlässlich die Schlaglängen sind.

Im unteren Teil werden Grafiken angezeigt, die Zusammenhänge zwischen Score und Schlaglänge aufzeigen. Um eine Grafik auszuwählen, die Auswahlliste benutzen. An den Seiten der Grafik können die Einheiten der Grafik und die Anzahl der Schläge, die der Grafik zu Grunde liegen, abgelesen werden. Um die Farbe der Linie zu ändern, auf das farbige Kästchen tippen und die neue Farbe auswählen. Die Grafiken, die zur Verfügung stehen, sind:

- Grün in Regulation getroffen aus %: Zeigt den Prozentsatz der Grüns, die in Regulation getroffen wurden in Abhängigkeit von der Entfernung zum Grün beim ersten Schlag auf Par 3s, beim zweiten Schlag auf Par 4s und beim dritten Schlag auf Par 5s an.
- Schläge nach Grün getroffen aus: Zeigt an, wie viele Schläge noch gebraucht wurden, um einzulochen, nachdem das Grün aus einer gewissen Entfernung getroffen wurde
- Über Par nach Drivelänge: Zeigt in Abhängigkeit von der Länge des Abschlags an, wie viele Schläge über Par gespielt wurde
- Länge pro Schläger: Zeigt die durchschnittliche Schlaglänge pro Schläger an. Diese Grafik steht nur zur Verfügung, wenn die Schläger im Bag für den Spieler eingegeben wurden

Unten kann auf getippt werden, um die Statistik auf die Schläge zu begrenzen, die bei der Eingabe der Schlagdetails in normalen Längen gelandet sind. Auf tippen, um alle Schläge in der Statistik zu benutzen. Um die Schläge, die als Annäherungen definiert wurden, auszuschließen die entsprechende Option in Einstellunge unter Sonstige aktivieren.

Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

*nur in der Eagle Version verfügbar

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → PDF

In dieser Karte können mehrere Spieler-Statistiken in eine PDF Datei ausgegeben werden um sie z.B. auszudrucken oder zu versenden.

In der Liste unter Spieler Statistik sind die in die PDF Datei zu exportierenden Statistiken aufgelistet. Um eine Statistik der PDF Datei hinzuzufügen, auf Hinzufügen tippen. Um eine Statistik aus der PDF Datei zu entfernen, diese in der Liste markieren und auf Entfernen tippen.

Mit den zwei Auswahllisten Zahl x Zahl wird ausgewählt, wie viele Statistiken horizontal und vertikal auf jeder der Seiten der PDF Datei angezeigt werden sollen.

Um die PDF Datei zu erstellen, auf das Icon tippen. Dann muss der Dateiname eingegeben und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Der Typ muss „MoGoSco Spielerstatistik (*.pdf)“ sein. Um die Spielerstatistik zu exportieren, auf OK tippen. Um abzubrechen auf Abbruch tippen.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → PDF → Hinzufügen

Hier kann der PDF Spielerstatistik eine Statistik hinzugefügt werden. Je nach Statistik, können mehrere Optionen für die Statistik gewählt werden. Unter Stat wird die Art der Statistik ausgewählt, die zur PDF Datei hinzugefügt werden soll. Die möglichen Arten sind:

- Übersicht: zeigt eine grundsätzliche Übersicht, wie der Spieler gescort und geputtet hat. Unter Typ kann noch ausgewählt werden, ob die Übersicht nach Schlägen oder Stableford erstellt werden soll.
- Durchschnitt: zeigt eine Übersicht, wie der Spieler durchschnittlich scort, nach Par 3, 4 und 5 und allen Löchern gruppiert.
- Karte: Hier wird die Traum- und Horrorrunde auf einem Platz angezeigt. Unter Typ kann ausgewählt werden, ob die Karte Schläge, Netto-Schläge, Stableford Punkte, Bruttopunkte, Putts pro Loch, Strafschläge oder die Handicaps der Löcher wie vom Platz und von den Resultaten des Spielers definiert anzeigen soll. Unter Platz muss der Platz ausgewählt werden.
- Grafik: Hier werden Grafiken, die den Fortschritt über die Zeit verdeutlichen, angezeigt. Unter Typ kann die Art der Grafik ausgewählt werden. Unter Periode kann ausgewählt werden, ob die Daten pro Tag, Woche, Monat oder Jahr gemittelt werden sollen.
- Schläge*: Hier wird eine Analyse angezeigt, wie der Spieler mit bestimmten Schlägern geschlagen hat. Unter Typ kann der Schläger oder die Schlägergruppe (z.B. lange Eisen, kurze Eisen, ...) ausgewählt werden, für die die Statistik berechnet werden soll.
- Putts*: Hier wird eine Analyse gezeigt, wie der Spieler puttet
- Annäherungen*: Hier wird eine Analyse der Annäherungen angezeigt. Unter Typ die Art der Annäherungsstatistik auswählen und unter Schläger den Schläger oder die Schlägergruppe, auf die sich die Analyse beziehen soll
- Länge*: Hier wird eine Analyse, wie weit der Spieler mit bestimmten Schlägern schlägt, angezeigt. Unter Typ kann der Schläger ausgewählt werden, für die die Statistik berechnet werden soll.
- Längengrafik*: Hier wird eine längenbezogene Grafik angezeigt, die den Zusammenhang zwischen Länge und Score aufzeigen. Unter Typ kann die Art der Grafik ausgewählt werden.
- Score von Pos*: Hier wird eine Grafik pro Loch ausgegeben, an Hand derer ein Zusammenhang zwischen Score und Schlagresultat abgelesen werden kann. Pro Schlag wird in das Lochbild ein Punkt an der Landeposition des Balles gezeichnet, dessen Farbe je nach Score der von dieser Position aus erzielt wurde, variiert. Unter Typ kann ausgewählt werden, ob die Positionen nach dem Abschlag, bei der Annäherung (der 3te Schlag auf einem Par 5, dieser Typ gibt nur die Lochbilder für Par 5s aus) oder beim Start des kurzen Spiels (Position nach Schlag 1 auf Par 3s, nach Schlag 2 auf Par 4s und nach Schlag 3 auf Par 5s) in die Lochbilder eingezeichnet werden sollen. Unter Platz muss der Platz ausgewählt werden.

Um die ausgewählte Statistik der Spielerstatistik hinzuzufügen, auf Hinzufügen tippen. Um abzubrechen auf Abbruch tippen.

*nur in der Eagle Version verfügbar

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → Online**

Hier kann die eigene Spielstärke online mit der Spielstärke anderer Spieler verglichen werden.

Mit Eigene Spielstärken senden werden die eigenen Spielstärkenwerte zur Mobile Golf Scorer™ Online Spielstärken Datenbank übertragen, dazu wird eine Internetverbindung geöffnet bzw. eine bestehende Verbindung verwendet. Alle Spielstärkendaten werden ohne Namen, Email oder anderen persönlichen Daten übertragen, um die Privatsphäre zu schützen.

Mit Spielstärke Vergleichen - Online öffnet sich im Internet Browser die Mobile Golf Scorer™ Online Spielstärken Datenbank Seite, auf der verschiedenste Abfragen getätigt werden können, um die eigene Spielstärke mit anderen Spielern zu vergleichen.

Im unteren Teil des Fensters kann die Spielstärke direkt verglichen werden, außerhalb eines Internet Browsers:

- Mit Geschlecht kann mit Allen oder nur weiblichen bzw. männlichen Spielern verglichen werden
- Mit Handicap kann mit Allen oder nur Spielern einer bestimmten Handicapklasse verglichen werden
- Mit Statistik kann die zu vergleichende Statistik gewählt werden, folgende Statistiken stehen zur Verfügung:
  - Fairwaytreffer
  - Grüns in Regulation
  - Putts pro Loch
  - Putts pro Loch auf Grüns in Regulation
  - Putts gelocht in Prozent
  - Bei Annäherungen eingelocht mit Schlägen*
- Mit Par kann auf allen Löchern oder nur bestimmten Pars verglichen werden

Nachdem die Statistik ausgewählt wurde, auf Absenden tippen. Die Abfrage wird dann an die Mobile Golf Scorer™ Online Spielstärken Datenbank geschickt und die Ergebnisse empfangen. Die Ergebnisse sind dann unten im Fenster zu sehen:

- Eine Grafik zeigt die Eigene Spielstärke und die Spielstärke Aller
- Unter Alle sieht man die Spielstärke der Spieler, die den Auswahlkriterien entsprechen
- Unter Ich sieht man seine eigene Spielstärke
- Unter Rang sieht man, wie man in der Spielstärke platziert ist
- Ganz Unten kann man sehen, auf wie vielen Spielern und Löchern die Statistik basiert

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

*nur in der Eagle Version verfügbar **nur mit der PC Software möglich

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Statistik

Spieler Statistik → Handicap

Wenn der Spieler ein USGA oder SAGA Handicap hat, werden hier die Details der Berechnung angezeigt:

Es wird eine Liste der letzten maximal 20 Runden des Spielers in der Runden-Datenbank angezeigt. Für jede Runde wird das Datum, der gespielte Platz, das Handicap Differential sowie in der Spalte U ein Stern, wenn diese Runde zur Berechnung des Handicaps herangezogen wurde, angezeigt.

Mit einem Doppel-Tap auf die Runde öffnet sich die Scorekarte, um die Ergebnisse genauer anzusehen.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf Ende tippen.

Spieler Datenbank → Export

Hier kann ein Spieler in eine Datei exportiert werden, um eine Sicherungskopie zu haben oder um den Spieler auf einen anderen Gerät zu übertragen. Der Dateiname muss eingegeben werden und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Der Typ muss „PoGoSco Spieler (*.pgsp)“ sein. Um den Spieler zu exportieren, auf OK tippen. Um abzubrechen auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spieler Datenbank

Spieler Datenbank → Infrarotversand

Hier kann ein Spieler per Infrarot an einen anderes Gerät versandt werden. Diese Funktion können Sie nur über einen infrarotfähigen PC (über die Software) nutzen. Das andere Gerät muss sich dazu im Infrarot Empfangsmodus befinden.

Das System sucht laufend nach Geräten, die sich im Empfangsmodus befinden. Wenn ein solches gefunden wurde, erscheint eine Frage, ob der Spieler an dieses Gerät versandt werden soll. Auf Ja tippen, um den Spieler zu versenden oder auf Nein tippen, um den Spieler nicht zu versenden.

Nach erfolgreichem Transfer schließt sich das Fenster. Um das Versenden abzubrechen, auf Ende tippen.

Spieler Datenbank → Löschen

Hier kann ein Spieler aus der Spieler Datenbank gelöscht werden.

Achtung: Wenn ein Spieler gelöscht wird, kann die Statistik des Spielers nicht mehr aufgerufen werden, sogar, wenn ein Spieler mit dem gleichen Namen dann wieder neu angelegt wird.
Eine Warnung, ob der Spieler tatsächlich gelöscht werden soll, wird angezeigt. Um den Spieler tatsächlich zu löschen, auf Ja tippen. Um den Spieler doch nicht zu löschen, auf Nein tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank

Nachdem in den Plätze-Datenbank Modus gewechselt wurde, zeigt der Mobile Golf Scorer™ alle Plätze, die in der Datenbank gespeichert sind, in einer Liste an. Die Größe der Schriftart kann in den Einstellungen ausgewählt werden. Um einen Platz zu aktivieren, einfach auf den Namen des Platzes tippen.

Unten am Bildschirm sind die folgenden Befehle verfügbar:

- Neu - Einen neuen Platz in der Datenbank erstellen
- Bearb - Die Daten des Platzes bearbeiten
- Exp - Den Platz in eine Datei exportieren
- Lösch - Den Platz aus der Datenbank löschen
- Spiel - Den Platz mit GPS Entfernungen ohne Eingabe von Scores spielen

Mit den Icons ganz unten kann man:

in den Spieler-Datenbank Modus wechseln

in den Plätze-Datenbank Modus wechseln

in den Runden-Datenbank Modus wechseln

in den Runde-Spielen Modus wechseln

einen Platz aus dem Internet herunterladen (nur über die PC Software möglich)

einen Platz als Email versenden (nur über die PC Software möglich)

Platz per Infrarot versenden (nur über die PC Software möglich)

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank → Neu

Hier kann ein neuer Platz in der Datenbank erstellt werden, in dem die Daten des Platzes in die Felder eingetragen werden:

Platzname:	Der Name des Platzes
Adresse:	Die Adresse des Platzes
Stadt:	Die Stadt, in der der Platz ist
Land:	Das Land, in dem der Platz ist.
Telefon:	Die Telefonnummer des Platzes
Abschläge:	Hier können die Abschläge des Platzes ausgewählt werden und: • auf **Neu** tippen, um einen neuen Abschlag zu bearbeiten • auf **Bearb** tippen, um den in der Auswahlliste ausgewählten bestehenden Abschlag zu bearbeiten • auf **Lösch** tippen, um den in der Auswahlliste ausgewählten Abschlag zu löschen

Zusätzlich stehen noch die folgenden Funktionen zur Verfügung:

9 Loch	Wenn ein 9-Loch Platz eingegeben werden soll, ist es ausreichend, die 9 Löcher nur einmal einzugeben. Dann auf 9 Loch tippen, um zur **9 Loch** Platz Kopieren Funktion zu gelangen.
27 Loch	Wenn die Plätze eines 27 Loch Ressorts (mit drei 9 Loch Schleifen) eingegeben werden sollen, ist es ausreichend, jede 9 Loch Schleife nur einmal einzugeben. Dann auf **27 Loch** tippen um zur 27 Loch Platz Kopieren Funktion zu gelangen
GPS*	Auf GPS tippen, um die **GPS Positionen** des Platzes zu verwalten.
Platzumbau	Wenn ein Platz umgebaut wurde und die Reihenfolge der Löcher nun eine andere ist, auf **Platzumbau** tippen, um zur Platzumbaufunktion zu gelangen.
PDF Birdie Buch	Mit einem Tap auf **PDF Birdie Buch** können die Birdie Buch Bilder, zusammen mit den Notizen und Positionen, in eine PDF Datei exportiert werden.
Bild	Mit einem Tap auf **Bild** kann zum Platz ein Bild, z.B. eine Übersicht des Platzes, hinterlegt werden.
GPS aus KML Importieren	Mit einem Tap auf **GPS** aus **KML Importieren** können GPS Position aus einer Google Earth KML Datei importiert werden.

Um den Platz in der Datenbank zu erstellen, auf **OK** tippen. Um abzubrechen, auf **Abbruch** tippen.
*nur in der Eagle Version verfügbar

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank → Bearbeiten

Hier können die Daten eines Platzes in der Datenbank bearbeitet werden in dem die Daten des Platzes in die Felder eingetragen werden:

Platzname:	Der Name des Platzes
Adresse:	Die Adresse des Platzes
Stadt:	Die Stadt, in der der Platz ist
Land:	Das Land, in dem der Platz ist.
Telefon:	Die Telefonnummer des Platzes
Abschläge:	Hier können die Abschläge des Platzes - angezeigt mit Farbe und Damen oder Herrenrating - ausgewählt werden und: • auf Neu tippen, um einen neuen Abschlag zu bearbeiten • auf Bearb tippen, um den in der Auswahlliste ausgewählten bestehenden Abschlag zu bearbeiten • auf Lösch tippen, um den in der Auswahlliste ausgewählten Abschlag zu löschen • auf Dup tippen, um einen Abschlag zu duplizieren, wenn sowohl Herren- als auch Damenrating für den Abschlag vorliegen

Zusätzlich stehen noch die folgenden Funktionen zur Verfügung:

9 Loch	Wenn ein 9-Loch Platz eingegeben werden soll, ist es ausreichend, die 9 Löcher nur einmal einzugeben. Dann auf 9 Loch tippen, um zur 9 Loch Platz Kopieren Funktion zu gelangen.
27 Loch	Wenn die Plätze eines 27 Loch Ressorts (mit drei 9 Loch Schleifen) eingegeben werden sollen, ist es ausreichend, jede 9 Loch Schleife nur einmal einzugeben. Dann auf 27 Loch tippen um zur 27 Loch Platz Kopieren Funktion zu gelangen
GPS*	Auf GPS tippen, um die GPS Positionen des Platzes zu verwalten.
Platzumbau	Wenn ein Platz umgebaut wurde und die Reihenfolge der Löcher nun eine andere ist, auf Platzumbau tippen, um zur Platzumbaufunktion zu gelangen.
HCP/Par	Mit einem Tap auf HCP/Par können die Par- und Lochvorgabenwerte von dem momentan ausgewählten Abschlag auf alle anderen Abschläge kopiert werden.
PDF Birdie Buch	Mit einem Tap auf PDF Birdie Buch können die Birdie Buch Bilder, zusammen mit den Notizen und Positionen, in eine PDF Datei exportiert werden.
Bild	Mit einem Tap auf Bild kann zum Platz ein Bild, z.B. eine Übersicht des Platzes, hinterlegt werden.
Platz mit GE Kalibrieren	Mit einem Tap auf Platz mit GE Kalibrieren kann der Platz mit Google Earth kalibriert werden. (nur mit der PC Software möglich)
GPS aus KML Importieren	Mit einem Tap auf GPS aus KML Importieren können GPS Position aus einer Google Earth KML Datei importiert werden.

Um den Platz in der Datenbank zu erstellen, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.
*nur in der Eagle Version verfügbar

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank ⟶ Abschlag bearbeiten

Hier können die Daten eines Abschlags auf einem Platz bearbeitet werden, in dem die Daten des Abschlags in die Felder eingetragen werden:

Abschlag	Die Farbe des Abschlags. Normalerweise sind Herrenabschläge Blau (kürzeste), Gelb (normal) und Weiss (Championship) und Damenabschläge Orange (kürzeste), Rot (normal) und Schwarz (Championship)
Rating	Da ein Abschlag sowohl ein Damen- als auch ein Herrenrating haben kann, wird hier ausgewählt, ob das Damen- oder Herrenrating eingegeben wird. Bei der Auswahl einer Abschlagfarbe wird dieser Wert automatisch gesetzt.
Par	Das Par des Platzes von dem Abschlag wird automatisch berechnet, wenn die Pars der Löcher eingegeben werden
Slope	Der Slope des Abschlags
CR	Das Course Rating des Abschlags
Löcher	Die Anzahl der Löcher auf dem Abschlag. Wenn ein 9-Loch Platz eingegeben wird, sollten die 9 Löcher zweimal eingegeben werden, so dass eine 18 Loch Runde mit den Korrekten Lochvorgaben gespielt werden kann. Es kann auch die 9 Loch Platz Kopieren Funktion benutzt werden.
Länge	Die Länge des Platzes von dem Abschlag wird automatisch berechnet, wenn die Längen der Löcher eingegeben werden

Zusätzlich kann für jedes Loch eingegeben werden:

Loch	Mit einem Tap auf die Nummer des Lochs erscheint ein Fenster in dem ein Kommentar, wie z.B. Spielhinweise, für das Loch eingegeben werden können Um den Kommentar zu speichern, auf OK tippen oder auf Abbruch tippen, um den Kommentar zu verwerfen.
Mtr/Yds	Die Länge des Lochs in der gewählten Einheit. Egal ob Meter oder Yards bei der Eingabe als Einheit ausgewählt ist, kann der Platz mit beiden Einstellungen benutzt werden, da die Längen automatisch zwischen den Einheiten konvertiert werden
Par	Das Par des Lochs (wenn etwas anderes als 3, 4 oder 5 eingegeben wird, erscheint eine Warnung)
Hcp	Die Vorgabe (Handicap) des Lochs (wenn eine Vorgabe doppelt vergeben wird, erscheint eine Warnung. Bei Bestätigung der Warnung können optional alle Lochvorgaben gelöscht werden, wenn der Platz neu bewertet wurde.)
Bild	Auf B tippen, um das Birdie Buch Bild des Lochs zu bearbeiten Wenn ein neues Bild für das Birdie Buch gewählt wurde und die Lochnummer im Dateinamen des Bildes enthalten ist (z.B. wird das Bild Loch4. jpg dem vierten Loch zugeordnet) und weitere Bilder in dem selben Verzeichnis vorhanden sind, die die gleiche Benennung haben (z.B. Loch7.jpg für das siebte Loch usw.) erscheint die Frage, ob diese Bilder ebenfalls importiert werden sollen. Auf Ja tippen, wenn dies gewünscht wird oder auf Nein, wenn dies nicht passieren soll. Wenn einem Loch ein Birdie Buch Bild zugeordnet ist, wird der Knopf in hellem Grau gezeichnet. Hat das Loch noch kein Birdie Buch Bild, wird der Knopf dunkelgrau angezeigt.

Um eine korrekte Berechnung der Spielvorgaben zu gewährleisten, muss für jeden Abschlag sowohl Par als auch Lochvorgabe eingegeben werden.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Um die Zahlen zügig einzugeben, stehen die Nummerntasten unten zur Verfügung. Sobald ein Feld fertig ausgefüllt wurde, springt der Cursor automatisch in das nächste Feld. Um den Cursor manuell zu bewegen, auf -> und <- tippen (wobei <- zunächst den Wert löscht).

Die Reihenfolge des automatischen Weiterspringens kann mit den Icons rechts unten kontrolliert werden: auf tippen, um erst Länge, dann Par und Handicap eines Lochs einzugeben und dann zum nächsten Loch zu springen oder auf tippen, um erst die Längen aller Löcher, dann alle Pars und dann alle Handicaps einzugeben.

Wenn der zweite Abschlag eines Platzes eingegeben wird, werden alle Daten (Anzahl der Löcher, PAR, Vorgabe) vom ersten Abschlag übernommen, so dass nur die Längen der Löcher neu eingegeben werden müssen.

Um die Änderung der Daten des Abschlags in der Datenbank zu speichern, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Plätze Datenbank ⟶ Birdie Buch bearbeiten

Hier kann dem Birdie Buch eines Lochs ein Bild zugeordnet werden, Notizen auf dem Bild hinterlegt werden und das Bild kalibriert werden um Längen ablesen zu können. Oben auf dem Bildschirm wird der Platz und das Loch, das bearbeitet wird, angezeigt:

 Auf dieses Icon tippen, um die Änderungen in die Datenbank zu speichern

Auf dieses Icon tippen, um die Änderungen zu verwerfen

Auf dieses Icon tippen, um ein Bild zu öffnen, das dem Birdie Buch zugeordnet werden soll. In dem erscheinenden Fenster können Bilder im GIF, JPEG und BMP Dateiformat ausgewählt werden, die Sie zuvor in den Ordner MoGoSco kopiert haben.

Auf dieses Icon tippen, um das Bild aus dem Birdie Buch zu löschen. Achtung: Wenn das Bild gelöscht wird, werden auch alle Notizen und die Kalibrierung des Bildes gelöscht

Auf dieses Icon tippen, um das Bild um 90 Grad im Uhrzeigersinn zu drehen

Auf dieses Icon tippen, um das Bild um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn zu drehen

Auf dieses Icon tippen, um das Bild horizontal zu spiegeln

Auf dieses Icon tippen, um das Bild vertikal zu spiegeln

Auf dieses Icon tippen, um in das Bild hinein zu zoomen

Auf dieses Icon tippen, um aus dem Bild heraus zu zoomen

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Auf dieses Icon tippen, um das Bild so zu zoomen, dass es **vollständig sichtbar** wird

Auf dieses Icon tippen, um das Bild so zu zoomen, dass es der **Originalgröße** entspricht

Auf dieses Icon tippen, um in den **Notiz Modus** zu gelangen. Wenn dieser Modus aktiv ist, kann mit einem Doppel-Tap auf eine beliebige Stelle des Bildes eine Notiz hinzugefügt werden. In dem erscheinenden Fenster kann die Notiz eingegeben werden. Mit den drei Auswahllisten können häufig verwendete Wörter für Schläger, Länge und Landung in die Notiz eingefügt werden. Um die Notiz zu speichern, auf **OK** tippen oder auf **Abbruch** tippen, um die Notiz zu verwerfen. Wenn eine Notiz hinzugefügt wurde, wird auf dem Bild an der entsprechenden Stelle ein Notiz-Symbol angezeigt. Doppelt auf dieses Notizsymbol tippen, um die Notiz zu öffnen, zu lesen oder und zu bearbeiten. Wenn die Notiz zum Bearbeiten geöffnet ist, auf **OK** tippen, um die Änderungen zu speichern und die Notiz zu schließen oder auf **Löschen** tippen, um die Notiz zu löschen.

Auf dieses Icon tippen, um über das Lochbild **Entfernungsmarkierungen** für 100, 150 und 200 Meter zu zeichnen. Für diese Markierungen muss die Position des Grünanfangs definiert und das Bild grafisch oder mit GPS kalibriert sein. Um die Markierungen wieder zu entfernen, nochmals auf das Icon tippen. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Abschlag Bearbeiten Fenster oder Runde spielen Fenster aus aufgerufen wurde.

Auf dieses Icon tippen, um das Bild **grafisch zu kalibrieren**. Das Bild wird grafisch kalibriert, in dem eine Linie ausgewählt wird und deren Länge eingegeben wird. Zunächst erscheint ein Fenster mit Bedienungshinweisen, das mit **OK** geschlossen werden kann. Dann auf den **ersten Punkt** der Linie tippen, den Stylus **gedrückt halten** und **zum zweiten Punkt** der Linie fahren. Während der Stylus bewegt wird, verschiebt sich das Bild. Dann **auf den zweiten Punkt der Linie** tippen. Dann erscheint ein Fenster, in dem die Länge, die der Linie entspricht, eingegeben werden muss. Durch ankreuzen von **2ter Punkt ist Grünanfang**, kann der zweite Punkt der Linie gleich dazu benutzt werden, die Position des Grünanfangs auf dem Bild festzulegen. Dieses Fenster mit OK bestätigen, um die Kalibrierung zu speichern oder auf **Abbruch** tippen, um abzubrechen. Diese Funktion kann auch zum Abmessen einer Distanz genutzt werden, da die Länge der Linie korrekt berechnet wird, wenn das Bild einmal grafisch kalibriert wurde.

Falls das Bild per GPS kalibriert wurde und in den Einstellungen die Option der GPS- statt grafischen Kalibrierung angewählt wurde, tritt an die Stelle des Lineals das GPS-Lineal, mit dem eine **Länge** auf dem Bild an Hand der GPS Kalibrierung **abgemessen werden kann**: Dazu die Linie, analog wie beim Lineal beschrieben, auswählen. Die Länge der Linie erscheint dann in einem Fenster, das mit **OK** geschlossen werden kann.

Auf dieses Icon tippen, um die **Position des Grünanfangs** auf dem Bild festzulegen. Zunächst erscheint ein Fenster mit Bedienungshinweisen, das mit **OK** geschlossen werden kann. Dann auf dem Bild auf die **Position des Grünanfangs** tippen. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Abschlag Bearbeiten Fenster oder Runde spielen Fenster aus aufgerufen wurde.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Auf dieses Icon tippen, um das Bild per GPS zu kalibrieren

Auf dieses Icon tippen, um das Bild auszuschneiden. Dafür muss ein Polygon um den Teil des Bildes herum, der erhalten bleiben soll, gezeichnet werden: Auf den ersten Punkt des Polygons klicken und dann auf die weiteren Punkte. Das Polygon wird mit einer dünnen Linie angezeigt. Um das Bild auszuschneiden, einen Doppelklick auf den letzten Punkt des Polygons machen. Um das Ausschneiden abzubrechen, außerhalb des Lochbildes klicken. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Abschlag Bearbeiten Fenster aus aufgerufen wurde.

Auf dieses Icon tippen, um die Ballpositionen nach den Schlägen visuell zu erfassen. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Runde spielen Fenster aus aufgerufen wurde.

Auf dieses Icon tippen, um den eigenen Standpunkt auf dem Bild anzuzeigen. Wenn in den Einstellungen aktiviert, wird das Lochbild automatisch auf den eigenen Standpunkt zentriert.

Auf dieses Icon tippen, um die Bildschirmorientierung zwischen Hoch- und Querformat umzustellen. Dies ist nur auf Geräten mit Windows Mobile 2003 SE die diese Funktionalität unterstützen, möglich.

Auf dieses Icon tippen, um Zwischen der Anzeige aller und nur der wichtigsten Icons umzuschalten wobei das Letztere mehr Platz für das Bild auf dem Bildschirm lässt. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Runde spielen Fenster aus aufgerufen wurde.

Auf dieses Icon tippen, um ein Loch zurück zu gehen. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Abschlag bearbeiten oder Rundenstatistik-Überblick Fenster aus geöffnet wurde.

Auf dieses Icon tippen, um ein Loch vorwärts zu gehen. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Abschlag bearbeiten oder Rundenstatistik-Überblick Fenster aus geöffnet wurde. In den Einstellungen kann aktiviert werden, dass alle Änderungen am Lochbild automatisch gespeichert werden, wenn mit einem dieser beiden Icons durch die Lochbilder geblättert wird.

Nachdem das Bild grafisch kalibriert wurde und die Position des Grünanfangs festgelegt wurde, kann jederzeit auf eine beliebige Position auf dem Bild getippt werden, um die Entfernung von diesem Punkt zum Grünanfang unten am Bildschirm angezeigt zu bekommen. Die Birdie Buch Bilder können je nach Einstellung unter Einstellungen - Sonstige in hoher Qualität vergrößert und verkleinert werden. Dieses erhöht die Qualität der Bilder, erfordert jedoch Rechenzeit und macht die Benutzung des Birdie Buchs langsamer. Wenn keine Funktion aktiviert ist, die einen Tap benötigt (z.B.), kann auf das Bild getippt werden und mit gedrücktem Stift das Bild verschoben werden. Mit dem Kontrollkästchen Diesen Hinweis nicht mehr anzeigen können die Mitteilungen unterdrückt werden. Wenn die Mitteilungen dennoch wieder angezeigt werden sollen, kann dies unter Einstellungen - Sonstige eingestellt werden. Unten am Bildschirm wird Par und Länge des Lochs sowie das Handicap angezeigt, wenn das Birdie Buch vom Abschlag bearbeiten Fenster aus geöffnet wurde.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank ⟶ Birdie Buch GPS kalibrieren

Hier kann ein Birdie Buch Bild per GPS kalibriert werden. Die GPS Kalibrierung ist notwendig, um GPS Positionen (z.B. Schlagresultate) auf dem Birdie Buch Bild zu lokalisieren. Nachdem ein Birdie Buch Bild kalibriert wurde, können die Schläge als farbige Linien über dem Birdie Buch Bild dargestellt werden, wenn ein PDF-Rundenreport erstellt wird. Um ein Birdie Buch Bild per GPS zu kalibrieren, müssen mindestens zwei GPS Positionen erfasst werden und manuell auf dem Bild positioniert werden. Mit je mehr solcher Kalibrationspositionen das Bild kalibriert wurde, desto höher ist die Genauigkeit der Positionierung.

In der Liste oben werden alle GPS Kalibrationspositionen, die schon erfasst wurden angezeigt.

Mit dem Kontrollkästchen Qualität der GPS Daten anzeigen kann die Qualität der GPS Kalibrationspositionen angezeigt werden. Die Qualität wird ermittelt, in dem die an Hand der anderen Kalibrationspositionen errechnete Position für eine GPS Position mit der manuell gewählten verglichen wird. Die Entfernung dieser zwei Punkte in Pixel ist die Qualität. Diese sollte unter 15 Pixel liegen.

Auf Neu tippen, um eine neue GPS Kalibrationsposition hinzuzufügen. Zunächst erscheint ein Fenster mit Bedienungshinweisen, das mit OK geschlossen werden kann. Dann, auf dem Birdie Buch Bild, auf die einzumessende Position tippen. Danach erscheint ein Fenster, um die GPS Daten der Position zu erfassen. Dieses ist identisch zu Runde spielen - Position erfassen. Nachdem die Kalibrationsposition erfasst wurde, erscheint diese mit dem Namen „Ohne Name“ in der Liste.

Auf Name tippen, um den Namen der in der Liste ausgewählten GPS Kalibrationsposition zu ändern. In dem erscheinenden Fenster kann der neue Name im Feld eingetragen werden oder mit der Auswahlliste ausgewählt werden. Um den neuen Namen zu übernehmen, auf OK tippen oder auf Abbruch tippen, um abzubrechen.

Auf Lösch tippen, um die in der Liste ausgewählten GPS Kalibrationsposition zu löschen. In dem erscheinenden Fenster auf OK tippen, um die GPS Kalibrationsposition zu löschen oder auf Abbruch tippen, um abzubrechen.

Auf GPS tippen, um für die gewählte GPS Kalibrationsposition die GPS Daten neu zu messen. Danach erscheint ein Fenster, um die GPS Daten der Position zu erfassen. Dieses ist identisch zu Runde spielen - Position erfassen.

Auf Pos tippen, um eine GPS Kalibrationsposition auf dem Birdie Buch Bild neu zu setzten. Anschließend die neue Position auf dem Bild antippen. Um die Neupositionierung abzubrechen, außerhalb des Bildes tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Auf einen Eintrag in der Liste doppelt tippen, um in einem neuen Fenster die Details der GPS Position zu sehen.

Auf Lochbilder von Google Earth tippen, um für das Loch ein Bild aus Google Earth zu importieren. Diese Funktion ist nur über die PC Software möglich.

Auf OK tippen, um die Änderungen der GPS Kalibrationspositionen zu speichern oder auf Abbruch tippen, um abzubrechen. Sobald GPS Kalibrationspositionen für das Birdie Buch Bild vorhanden sind, werden diese auf dem Bild an den gewählten Positionen mit kleinen Satelliten Icons dargestellt.

Plätze Datenbank ⟶ Birdie Buch GPS kalibrieren ⟶ GPS Details

Hier werden die Details einer GPS Positionen angezeigt:

- Name: der Name der GPS Position
- Breite: die Koordinate der geographischen Breite. Mit einem Tap auf ... kann die Koordinate geändert werden
- Länge: die Koordinate der geographischen Länge. Mit einem Tap auf ... kann die Koordinate geändert werden
- Höhe: die Höhe über dem Meeresspiegel. Mit einem Tap auf ... kann die Höhe geändert werden

Auf OK tippen, um die Änderungen der GPS Position zu speichern oder auf Abbruch tippen, um abzubrechen.

Plätze Datenbank ⟶ Birdie Buch GPS kalibrieren ⟶ Koordinate ändern

Hier kann die Koordinate einer GPS Positionen geändert werden. Je nach den Einstellungen (Einstellungen Sonstige) in den Vorgaben in

- Grad: hier können die Grad der Koordinate und die N/S oder W/O Information eingegeben werden
- Minuten: hier können die Minuten der Koordinate eingegeben werden
- Sekunden: hier können der Ganzzahl- und der Nachkommawert der Sekunden der Koordinate ein gegeben werden

oder

- Grad: hier können die Ganze Zahl Grad der Koordinate und die N/S oder W/O Information eingegeben werden
- ...: hier können die Nachkommastellen der Dezimalgrade der Koordinate eingegeben werden

Auf OK tippen, um die Änderungen der GPS Koordinate zu speichern oder auf Abbruch tippen, um abzubrechen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank → Birdie Buch GPS kalibrieren → Höhe ändern

Hier kann die Höhe einer GPS Positionen geändert werden:

- Linkes Feld: hier kann der Ganzzahlwert der Höhe der Koordinate eingegeben werden
- Rechtes Feld: hier kann der Nachkommawert der Höhe der Koordinate eingegeben werden

Auf OK tippen, um die Änderungen der GPS Koordinate zu speichern oder auf Abbruch tippen, um abzubrechen.

Plätze Datenbank → Lochbild von Google Earth

Mit dieser Funktion wird automatisch ein Lochbild von Google Earth importiert. Diese Funktion ist nur über die PC Software möglich.

Voraussetzungen dafür sind, dass auf dem PC Google Earth mindestens in der Version 4.0.2737 installiert ist, das Loch, für das das Lochbild importiert werden soll, mindestens 2 GPS Positionen hat und der Grünanfang des Lochs eine GPS Position hat.

Um sicherzustellen, dass das ganze Loch erfasst wird, sollte einer der GPS Koordinaten der hinterste Abschlag des Lochs sein und, falls das Grün extrem tief ist, sollte auch eine GPS Position für das Ende des Grüns vorhanden sein.

Während des Imports, der wenn mehrere Lochbilder auf einmal importiert werden von einer Sprachansage begleitet wird, darf keine Taste am PC gedrückt oder die Maus bewegt werden, da dieses den Automatismus stören würde.

Auch ist darauf zu achten, dass bevor der Import gestartet wird, in Google Earth alle Icons die die Satellitenbilder überlagern ausgeblendet sind, dies ist im Bereich Ebenen in Google Earth einstellbar. Ebenso müssen Sie sicherstellen, dass keine Informationen aus der Primären Datenbank (Ebenenfenster links unten) angezeigt werden, da dies das Bild falsch positionieren kann.

Falls beim Import nur schwarze Bilder erscheinen, ist der Sichere Modus in den Einstellungen zu nutzen.

Nach dem Import kann die Ausschneide-Funktion im Birdie Buch genutzt werden, um das Bild zuzuschneiden.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank → Standpunkt anzeigen

Wenn das Bild GPS kalibriert ist, kann der eigene Standpunkt auf dem Bild angezeigt werden:

- Wenn kein GPS Empfänger verbunden ist oder das Bild nicht GPS kalibriert ist, erscheint eine Fehlermeldung
- Wenn der GPS Empfänger keine Position ermitteln kann (kein Fix), wird das Symbol in der Ecke des Bildes angezeigt
- Wenn der eigene Standpunkt außerhalb des sichtbaren Bereichs des Lochbildes ist, wird das Symbol in einer Ecke des Bildes angezeigt
- Wenn der eigene Standpunkt innerhalb des sichtbaren Bereichs des Lochbildes ist, wird dieser mit dem Symbol angezeigt

---

Plätze Datenbank → Abschlag duplizieren

Hier kann ein Abschlag dupliziert werden, wenn es für diesen Abschlag sowohl ein Herren- als auch ein Damenrating gibt:

Es wird angezeigt sowie welches Rating - Damen oder Herren - eingegeben werden kann.

Abschlag: Zeigt die Farbe des zu duplizierenden Abschlags an

Rating: Zeigt an welches Rating - Damen oder Herren - eingegeben werden kann

Slope: Der Slope des Abschlags für das oben angezeigte Rating

CR: Das Course Rating des Abschlags für das oben angezeigte Rating

Um den Abschlag zu duplizieren, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Plätze Datenbank → 9 Loch Platz kopieren

Hier können, für 9-Loch Plätze, die Daten der vorderen Neun auf die hinteren Neun oder andersherum kopiert werden:

Platz: Hier wird der Platz, auf dem kopiert wird, angezeigt

Quelle: Mit der Auswahlliste auswählen, ob die hinteren oder vorderen Neun kopiert werden sollen

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Ziel: Mit der Auswahlliste auswählen, ob auf die hinteren oder vorderen Neun kopiert werden soll

Abschläge: Mit der Auswahlliste auswählen, ob alle Abschläge oder nur ein bestimmter Abschlag kopiert werden soll

Kopieren: Hier kann ausgewählt werden, was kopiert werden soll
- Par kopiert das Par der Löcher
- HCP (+/-1) kopiert die Vorgaben der Löcher, wobei diese angepasst werden (normalerweise haben die vorderen 9 Löcher die geraden Vorgaben und die hinteren 9 Löcher die ungeraden Vorgaben)
- Länge kopiert die Längen der Löcher
- GPS führt die GPS Kalibrierung der Lochbilder zusammen
- Lochbilder kopiert die Birdie Buch Bilder der Löcher

Um die Kopie durchzuführen, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Plätze Datenbank → 27 Loch Platz kopieren

Hier können, für 27 Loch Ressorts, die Daten der vorderen Neun oder hinteren Neun eines Platzes auf die vorderen Neun oder hinteren Neun eines anderen Platzes kopiert werden:

Quelle: Mit der Auswahlliste auswählen, ob die hinteren oder vorderen Neun kopiert werden sollen

Die Auswahlliste darunter benutzen, um den Platz auszuwählen, dessen Daten kopiert werden sollen

Ziel: Mit der Auswahlliste auswählen, ob auf die hinteren oder vorderen Neun kopiert werden soll

Darunter wird der Platz, auf den kopiert wird, angezeigt

Abschläge: Mit der Auswahlliste auswählen, ob alle Abschläge oder nur ein bestimmter Abschlag kopiert werden soll

Kopieren: Hier kann ausgewählt werden, was kopiert werden soll
- Par kopiert das Par der Löcher
- HCP (+/-1) kopiert die Vorgaben der Löcher, wobei diese angepasst werden (normalerweise haben die vorderen 9 Löcher die geraden Vorgaben und die hinteren 9 Löcher die ungeraden Vorgaben)
- Länge kopiert die Längen der Löcher
- Lochbilder kopiert die Birdie Buch Bilder der Löcher
- Notizen führt die auf den Lochbildern hinterlegten Notizen zusammen
- GPS führt die GPS Kalibrierung der Lochbilder zusammen
- Adresse, Telefon ... kopiert die Adresse, Stadt, Land und Telefonnummer

Um die Kopie durchzuführen, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank → GPS Positionen verwalten

Hier können die für einen Platz gespeicherten GPS Positionen verwaltet werden:

Es wird eine Liste aller Löcher des Platzes angezeigt. In dieser Liste steht:

Loch: Die Nummer des Lochs
Grün: Ja oder nein, je nach dem ob eine GPS Position für den Grünanfang dieses Lochs hinterlegt ist
GPS Positionen: Die Anzahl für das Loch neben dem Grünanfang erfassten GPS Positionen
Löschen: Mit Löschen werden alle GPS Positionen, die für das Loch erfasst sind, gelöscht

Mit der Laufleiste links kann in der Liste geblättert werden.

Mit Alle GPS Positionen löschen können alle für den Platz hinterlegten GPS Positionen auf einmal gelöscht werden.

Mit Für Alle Löcher Lochbilder von GE können für alle Löcher Lochbilder von Google Earth importiert werden. Diese Funktion ist nur mit der PC Sofware möglich.

Mit Ende wird das Fenster geschlossen.

Plätze Datenbank → Platzumbau

Hier kann die Reihenfolge der Löcher auf einem Platz geändert werden. Neben der Änderung im Platz werden auch alle Runden, die auf dem umgebauten Platz gespielt wurden, geändert, um die Fortführung der Statistiken zu ermöglichen.

Mit den Auswahllisten in den Neu-Spalten wird die neue Reihenfolge der Löcher festgelegt. Der Knopf OK ist nur aktiv, wenn alle Löcher korrekt neu geordnet wurden.

Um die Reihenfolge der Löcher zu ändern, auf OK tippen und die erscheinende Sicherheitsabfrage mit Ja beantworten. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Plätze Datenbank → PDF Birdie Buch

Hier können die Birdie Buch Bilder, zusammen mit den Notizen und Positionen, in eine PDF Datei exportiert werden. Oben im Fenster ist der Name des Platzes dessen Bilder exportiert werden sollen angezeigt.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Bilder/Seite: Hier wird ausgewählt, wie viele Bilder horizontal und vertikal auf einer Seite dargestellt werden sollen
Notizen: Diese Box aktivieren, um die gemachten Notizen auf dem Bild anzuzeigen. Wenn aktiviert wird pro Notiz ein Kreis mit einer Ziffer auf dem Bild und der Text der Notiz sowie die Entfernung der Notiz zum Grünanfang unter dem Bild dargestellt.
GPS Positionen: Diese Box aktivieren, um die GPS Positionen auf dem Bild anzuzeigen. Wenn aktiviert wird pro GPS Positionen ein Kreis mit einer Ziffer auf dem Bild und der Name der Position sowie die Entfernung der Position zum Grünanfang unter dem Bild dargestellt.
Entfernungs-Markierungen: Diese Box aktivieren, um über das Bild Entfernungsmarkierungen für 100, 150 und 200 Meter zu zeichnen. Für diese Markierungen muss die Position des Grünanfangs definiert und das Bild grafisch oder mit GPS kalibriert sein.
Grünanfang: Diese Box aktivieren, um an der als Grünanfang markierten Position einen Kreis mit einem G über dem Bild darzustellen.
Kleine Kreise: Diese Box aktivieren, um die Größe der Kreise zu verringern

Um die PDF Datei zu erstellen, auf OK tippen. Dann muss der Dateiname eingegeben und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Um das PDF Birdie Buch zu exportieren, auf OK tippen. Um abzubrechen auf Abbruch tippen.

Plätze Datenbank → mit Google Earth kalibrieren

Hier kann ein Platz zu Hause mit Google Earth GPS Kalibriert werden (Diese Funktion ist nur mit der PC Software möglich):

Nach dem Aufruf der Funktion startet sich Google Earth und es wird in Google Earth ein neuer Ordner mit dem Namen des Platzes unter Temporäre Orte angelegt. Wenn der PC ein wenig älter oder der Google Earth Server ausgelastet ist, kann es passieren, dass dieser Ordner nicht automatisch erstellt werden kann. In diesem Fall erscheint eine Fehlermeldung. Danach einfach warten, bis Google Earth sich fertig Initialisiert hat und die Funktion nochmals auswählen.

Am oberen rechten Bildschirm erscheint ein kleines Fenster, der Google Earth Kalibrierungs-Assistent. Mit diesem Assistenten werden die zu erstellenden Ortsmarken benannt und erstellt. Es sollte für jeden Punkt des Platzes, der für das Spiel relevant ist, eine Ortsmarke erstellt werden: Abschläge, Bunker, Wasser, Ausgrenzen und natürlich das Grün.

Bevor mit dem Assistenten gearbeitet wird, links unter Orte in Google Earth den Order des Platzes auswählen. Dieser Ordner muss unbedingt ausgewählt sein (er muss einen farbigen Hintergrund haben), damit die Ortsmarken, die erstellt werden, am richtigen Platz landen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Mit dem Assistent kann man

- Die und Icons unter Loch benutzen, um das Loch für das eine Ortsmarke erstellt wird anzugeben
- Die und Icons unter Position benutzen, um die Position der Ortsmarke zu benennen (z.B. Fairway-Bunker, Wasser, Grün ...)
- Die und Icons unter Details benutzen, um die Ortsmarke detailliert zu beschreiben (z.B. Links, Rechts, ...)
- Und, mit dem Icon wird die Ortsmarke erstellt

Nachdem das Icon benutzt wurde, erscheint das neue Ortsmarke Fenster in Google Earth und der Name der Ortsmarke wird automatisch mit den im Assistenten gewählten Beschreibungen gefüllt. Ebenso erscheint eine blinkende gelbe Nadel in Google Earth. Auf diese Nadel nun klicken und Sie über dem Satelliten-Bild so verschieben, das die Position der Nadel der beschriebenen Position entspricht. Wenn die Nadel an der richtigen Position ist, auf OK im neuen Ortsmarke Fenster klicken.

Wenn die Position oder der Name der Ortsmarke bearbeitet werden soll, mit der rechten Maustaste auf die Nadel klicken und Eigenschaften auswählen. Im erscheinenden Fenster kann der Name verändert oder die Nadel verschoben werden.

Wenn der Name geändert wird ist jedoch darauf zu achten, um sicherzustellen dass die Ortsmarken automatisch den Löchern zugeordnet werden können, dass diese mit Lochnummer Name benannt sein (z.B. „2 Wasserhindernis“ oder „10 Bunker“). Um die Grüns automatisch zu erkennen, müssen diese mit Lochnummer Grünanfang benannt sein (z.B. „7 Grünanfang“).

Ebenso ist darauf zu achten, dass die Namen der Ortsmarken eindeutig sind und nicht doppelt vergeben werden.

Nachdem alle GPS Positionen in Google Earth angelegt wurden, mit der rechten Maustaste auf den Ordner in dem die Ortsmarken erstellt wurden klicken und Speichern unter wählen. Beim Speichern ist darauf zu achten, dass das KML Format ausgewählt wird.

Der Assistent kann mit dem Icon geschlossen werden.

Zurück im Mobile Golf Scorer™ kann nun mit GPS aus KML Importieren die gerade erstellte KML Datei importiert werden.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank → KML Datei importieren

Hier können GPS Positionen aus einer Google Earth KML Datei importiert werden. Durch diese Funktion wird es möglich, einen Platz zu Hause per GPS zu kalibrieren in dem die GPS Positionen auf den Satellitenbildern markiert werden.

In Google Earth muss eine Placemark für jede GPS Position mit STRG-N erstellt werden. Es bietet sich an, alle Placemarks für einen Platz in einem Ordner unterhalb von My Places abzulegen. Um die Placemarks automatisch den Löchern zuzuordnen, müssen diese mit Lochnummer Name benannt sein (z.B. „2 Wasserhindernis“ oder „10 Bunker“). Um die Grüns automatisch zu erkennen, müssen diese mit Lochnummer Grünanfang benannt sein (z.B. „7 Grünanfang“). Nachdem alle GPS Positionen in Google Earth angelegt wurden, mit der rechten Maustaste auf den Ordner der Placemarks klicken und Save As wählen. Beim Speichern ist darauf zu achten, dass das KML Format ausgewählt wird.

Nachdem die KML Datei ausgewählt wurde, kann oben im Fenster abgelesen werden, wie viele GPS Positionen importiert wurden. Die importierten Positionen werden in einer Liste angezeigt:

- Mit dem Kästchen links in der Liste wird eingestellt, ob diese GPS Position importiert werden soll
- Daneben wird in der Liste der Name der Placemark angezeigt
- Mit dem Eingabefeld unter Loch in der Liste wird festgelegt, zu welchem Loch die Placemark gehört
- Mit dem Kätchen rechts unter Grün wird festgelegt, ob diese GPS Position den Anfang des Grüns darstellt

Mit der Bildlaufleiste rechts kann durch alle Placemarks gescrollt werden.

Wenn die Namen der Placemarks den Regeln oben entsprechen, sollten alle Einstellungen automatisch korrekt sein.

Wenn Lochbilder von GE angehakt wird, werden neben den Koordinaten auch Satellitenbilder von Google Earth importiert und als Lochbilder verwendet. Um für alle Löcher Lochbilder zu importieren, daneben Ersetzten anhaken - wenn Ersetzen nicht angehakt wird, werden nur für die Löcher, die noch kein Lochbild haben, Lochbilder importiert.

Um schon existierende gleichnamige GPS Positionen zu ersetzten, Ersetzten aktivieren. Wenn Ersetzten nicht aktiviert ist, werden die importieren GPS Position hinzugefügt, auch wenn schon eine GPS Position gleichen Namens existiert.

Um den Import zu starten, auf OK tippen. Nach dem Import sollte die Birdie Bücher aller Löcher bearbeitet werden und dort die GPS Kalibrierungsfunktion aufgerufen werden, um dort mit dem Pos Knopf die importieren GPS Positionen auf dem Birdie Buch Bild zu positionieren.
Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank → Export

Hier kann ein Platz in eine Datei exportiert werden, um eine Sicherungskopie zu haben oder um den Platz auf einen anderen Pocket PC zu übertragen. Der Dateiname muss eingegeben werden und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Folgende Dateitypen stehen für den Export zur Verfügung:

• das native Mobile Golf Scorer™ Dateiformat „PoGoSco Platz (*.pgsc)“

• der Industriestandard XML für Datendateiformate „XML Plätze (*.xml)“ sein. Wenn in eine XML Datei exportiert wird, wird automatisch ein XML Style-Sheet in die Datei \My Documents\Mobile Golf Scorer\ PoGoSco.xsl exportiert, um die XML Daten mit dem Internet Explorer 6.0 oder höher anzeigen zu können

• das Google Earth Dateiormat „KML Plätze (*.kml)“. Hier wird eine Datei mit allen GPS Kalibrationspositionen ausgegeben, mit Hilfe derer man den Platz und die Punkte in Google Earth ansehen kann

Um den Platz zu exportieren, auf OK tippen. Um abzubrechen auf Abbruch tippen.

Plätze Datenbank → Infrarotversand

Hier kann ein Platz per Infrarot an einen anderes Gerät versandt werden. Diese Funktion können Sie nur über einen infrarotfähigen PC (über die Software) nutzen. Das andere Gerät muss sich dazu im Infrarot Empfangsmodus befinden.

Das System sucht laufend nach Geräten, die sich im Empfangsmodus befinden. Wenn ein solches gefunden wurde, erscheint eine Frage, ob der Platz an dieses Gerät versandt werden soll. Auf Ja tippen, um den Platz zu versenden oder auf Nein tippen, um den Platz nicht zu versenden.

Nach erfolgreichem Transfer schließt sich das Fenster. Um das Versenden abzubrechen, auf Ende tippen.

Plätze Datenbank → Download

Diese Funktion ist nur mit der PC Software möglich. Nachdem auf das Icon getippt wurde, wird, sofern der PC online ist, der Internet Explorer geöffnet und die Seite des Mobile Golf Scorer™ Webauftritts geöffnet, auf der Plätze heruntergeladen werden können. Um einen Platz herunterzuladen, auf dessen Namen tippen. Es erscheint ein Fenster, in dem das Kontrollkästchen Datei nach dem Download öffnen angekreuzt und auf Ja getippt werden muss. Dadurch wird der Platz automatisch importiert.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Kopieren Sie anschließend die Daten auf die SD-Karte in den Ordner „MoGoSco“. Auf dem Navigon kann die übertragene Datei dann angetippt werden, um importiert zu werden. Sollte das nicht funktionieren und eine Fehlermeldung erscheinen, das kein Programm mit diesem Dateityp assoziiert ist, kann die Datei mit der Importfunktion aus dem Menü manuell importiert werden.

Plätze Datenbank → Als Email versenden

Diese Funktion ist nur mit der PC Software möglich und ein Platz kann als Email versandt werden:

Die Empfänger können in die Felder unter Mail senden An eingetragen werden. Sollen mehrere Empfänger pro Feld eingetragen werden, müssen diese mit einem Semikolon getrennt werden.
Und, das Beste kommt noch: Sie können mit den Plätzen Geld verdienen! Wenn Sie uns die Platzdatei zum Download zur Verfügung stellen und wir den Platz noch nicht zum Download bereitgestellt haben, geben wir Ihnen Rabatt: wenn Sie uns nur die numerischen Daten des Platzes (Slope und CR, Abschläge, Längen, Pars, Vorgaben) schicken, bekommen Sie 2 EUR Rabatt, wenn Sie uns dazu noch die Bilder für alle Löcher liefern, sogar 5 EUR! Dazu einfach das Kontrollkästchen courses“mobilegolfscorer.com ankreuzen. Dieses Angebot kann jederzeit zurückgenommen werden und ist auf 5 Plätze/Person limitiert. Es gelten unsere AGBs.
Um die Email zu generieren, auf Schicken tippen. Die Email wird in den Postausgang gespeichert. Um die Email zu verschicken, muss der PC mit dem Internet verbunden werden und die Emails mit Outlook verschickt und empfangen werden. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Plätze Datenbank → Löschen

Hier kann ein Platz aus der Plätze Datenbank gelöscht werden.
Achtung: Wenn ein Platz gelöscht wird, werden auch alle Runden in der Runden-Datenbank, die auf diesem Platz gespielt wurden, gelöscht! Eine Warnung, ob der Platz tatsächlich gelöscht werden soll wird angezeigt. Um den Platz tatsächlich zu löschen, auf Ja tippen. Um den Platz doch nicht zu löschen, auf Nein tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Plätze Datenbank

Plätze Datenbank → Platz spielen

Der Platz Spielen Modus ist für Anwender gedacht, die ausschließlich GPS Entfernungen sehen möchten. Dieser Modus arbeitet mit sehr großer Schriftart und bietet große, fingertaugliche Knöpfe.

Der Bildschirm ist im Platz spielen Modus in drei Teile aufgeteilt:

Im obersten Teil wird der Platz, auf dem gespielt wird sowie das aktuelle Loch angezeigt.

Oben rechts ist die Anzeige für das GPS zu finden:

schaltet das GPS ein, einmal eingeschalten kann das GPS mit einem weiteren Tap ausge schaltet werden

bedeutet eine schlechte Stabilität des GPS Signals

bedeutet eine mittlere Stabilität des GPS Signals

bedeutet eine gute Stabilität des GPS Signals

Darunter finden sich die GPS Entfernungsanzeigen. In dem großen Kasten sieht man die Entfernung vom Standpunkt zur GPS Position, daneben ist der Name der GPS Position abzulesen. Die Positionen werden automatisch vom Abschlag zum Grün hin sortiert.

In der untersten Zeile stehen Icons zur Verfügung:

wechselt zum vorherigen Loch

wechselt zum nächsten Loch

schiebt die GPS Positionen in der Liste der nach oben

schiebt die GPS Positionen in der Liste der nach unten

ermöglicht das Vermessen einer neuen GPS Position

löscht eine GPS Position

beendet das Spielen des Platzes

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Platz spielen

Platz spielen → Platzvermessung

Hier kann ein Platz vermessen werden, das bedeutet, das die GPS Positionen für das Loch erfasst werden, zu denen man sich später den Abstand anzeigen lassen kann.

Unter Position kann mit den und Icons ausgewählt werden, für welche Position (z.B. Abschlag, Bunker, ...) die GPS Koordinaten erfasst werden sollen, wobei die ausgewählte Position in der Mitte des Fensters zu sehen ist.

Unter Details kann mit den und Icons eine genauere Beschreibung der Position (z.B. Links, Rechts, ...) ausgewählt werden, wobei die ausgewählte Detailbeschreibung in der Mitte des Fensters zu sehen ist.

Mit wird eine One-Touch GPS Messung gestartet. Je nach Einstellung wird eine OTGPS Messung oder eine normale Messung benutzt.

Bei der OTGPS Messung wird, wenn in den Einstellungen eingestellt, während der Messung ein Fenster, dass über die Messzeit und die Qualität des GPS Signals informiert, abgezeigt. Nach Ablauf der Messzeit verschwindet dieses Fenster automatisch. Ist die Maximale Bewegung (Schwankung) der GPS Signale während der in den Einstellungen eingestellten Messdauer geringer als die eingestellte maximale Bewegung, so ist die Messung erfolgreich, und das Fenster schließt sich. Falls die Schwankung zu groß war, wird „keine gültige Messung“ angezeigt.

Bei einer normalen Messung erscheint das GPS-Messen Fenster.

Mit wird die Erfassung der GPS Position abgebrochen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Platz spielen

Platz Spielen ⟶ GPS Positionen löschen

Hier kann eine GPS Position gelöscht werden.

Oben wird der Platz sowie das aktuelle Loch von dem eine GPS Position gelöscht werden kann, angezeigt.

Darunter findet sich die **Liste der GPS Positionen**, wobei die ausgewählte Position farbig hinterlegt ist.

Mit den **Icons** kann:

die Auswahl in der Liste der **nach oben** geschoben werden

die Auswahl in der Liste der **nach unten** geschoben werden

das Löschen **abgebrochen** werden

die ausgewählte GPS Position **gelöscht** werden

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runden Datenbank

Runden Datenbank

Nachdem in den Runden-Datenbank Modus gewechselt wurde, zeigt der Mobile Golf Scorer™ alle Runden, die in der Datenbank gespeichert sind, in einer Liste an. Die Größe der Schriftart, die Anzeige der Rundentitel und ob nur die Runden der letzten 60 Tage angezeigt werden sollen kann in den Einstellungen ausgewählt werden. Um eine Runde zu aktivieren, einfach auf das Datum/Platz der Runde tippen. Unten am Bildschirm sind die folgenden Befehle verfügbar: Unten am Bildschirm sind die folgenden Befehle verfügbar:

- Neu - Eine neue Runde in der Datenbank erstellen
- Bearb - Die Daten der Runde bearbeiten
- Exp - Die Runde in eine Datei exportieren
- Lösch - Die Runde aus der Datenbank löschen
- Spiel - Die Runde spielen

Mit den Icons ganz unten kann man:

in den Spieler-Datenbank Modus wechseln

in den Plätze-Datenbank Modus wechseln

in den Runden-Datenbank Modus wechseln

in den Runde-Spielen Modus wechseln

die Statistik der Runde aufrufen

Runde per Infrarot versenden (nur über die PC Software möglich)

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runden Datenbank

Runden Datenbank → Exportieren

Hier kann eine Runde in eine Datei exportiert werden, um eine Sicherungskopie zu haben oder um die Runde auf einen PC zu übertragen. Der Dateiname muss eingegeben werden und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Es stehen folgende Dateiformate zur Verfügung:

- ‚PoGoSco Runden (*.pgsr)'- das native Mobile Golf Scorer™ Dateiformat
- ‚HTML Runden (*.htm)' für Runden im HTML Format für das Internet. In den Einstellungen kann ausgewählt werden, ob die HTML Datei farbig oder schwarz weiß sein soll
- ‚CSV Runden (*.csv)' für Runden im CSV Format, die in Tabellenverarbeitungen wie Excel benutzt werden können
- ‚XML Runden (*.xml)' für Runden im Industriestandard XML für Datendateiformate. Bei diesem Format wird automatisch ein XML Style-Sheet in die Datei \My Documents\Mobile Golf Scorer\PoGoSco.xsl exportiert, um die XML Daten mit dem Internet Explorer 6.0 oder höher anzeigen zu können. Die XML Datei enthält sowohl die Spielergebnisse als auch alle eingegebenen Schlagdetails
- ‚PDF Runden (*.pdf)' für einen Rundenreport nach den Einstellungen für PDF im druckbaren PDF Dateiformat
- ‚PDF Scorekarte (*.pdf)' für eine leere Scorekarte im druckbaren PDF Dateiformat, auf der die Ergebnisse aufgeschrieben werden können, bei diesem Format erscheint noch ein Fenster mit Optionen
- ‚KML Runden (*.kml)' für das Google Earth Dateiformat. Hier wird eine Datei mit allen GPS Positionen der Schläge ausgegeben, mit Hilfe derer man jeden Schlag und den Platz samt seinen Kalibrationspunkten in Google Earth ansehen kann

Um die Runde zu exportieren, auf OK tippen. Um abzubrechen auf Abbruch tippen.

Runden Datenbank → Exportieren → PDF Scorekarte

Wenn eine PDF Scorekarte exportiert wird, gibt es folgende Optionen:

- Mit Querformat wird die Scorekarte im Querformat erstellt, andernfalls im Hochformat

- Mit Eine pro Spieler wird für jeden Spieler der Runde eine eigene Scorekarte erstellt, wenn die Option nicht angehakt ist, wird eine Scorekarte für den ganzen Flight erstellt

Um die PDF Scorekarte der Runde zu exportieren, auf OK tippen. Um abzubrechen auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runden Datenbank

Runden Datenbank → Infrarotversand

Hier kann eine Runde per Infrarot an ein anderes Gerät versandt werden (nur über die PC Software). Das andere Gerät muss sich dazu im Infrarot Empfangsmodus befinden.

Das System sucht laufend nach Geräten, die sich im Empfangsmodus befinden. Wenn ein solches gefunden wurde, erscheint eine Frage, ob die Runde an dieses Gerät versandt werden soll. Auf Ja tippen, um die Runde zu versenden oder auf Nein tippen, um die Runde nicht zu versenden.

Nach erfolgreichem Transfer schließt sich das Fenster. Um das Versenden abzubrechen, auf Ende tippen.

Runden Datenbank → Löschen

Hier kann ein Runde aus der Runden Datenbank gelöscht werden.

Achtung: Wenn eine Runde gelöscht wird, kann diese nicht mehr für die Spielerstatistik benutzt werden!

Eine Warnung, ob die Runde tatsächlich gelöscht werden soll wird angezeigt. Um die Runde tatsächlich zu löschen, auf Ja tippen. Um die Runde doch nicht zu löschen, auf Nein tippen.

Runden Datenbank → Neu / Bearbeiten (1/7)

Mit dem Rundenassistenten kann eine neue Runde in der Datenbank angelegt werden oder eine bestehende Runde bearbeitet werden. Der Rundenassistent führt durch alle Schritte:

Im Schritt 1 muss der Platz, auf dem die Runde gespielt wird, das Datum, die Uhrzeit, die Anzahl der Spieler und wo die Runde begonnen werden soll, eingegeben werden:

Platz: Mit der Auswahlliste den Platz aus der Plätze-Datenbank auswählen, auf dem die Runde gespielt wird Die Größe der Schriftart kann in den Einstellungen ausgewählt werden

Datum/Uhrzeit: Das Datum und die Abschlagszeit der Runde auswählen

Anzahl der Spieler: Die Anzahl der Spieler auf der Runde auswählen

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runden Datenbank

Start auf: Mit der Auswahlliste auswählen, wo die Runde gestartet wird. Es stehen die vorderen Neun, die hinteren Neun sowie die einzelnen Löcher als Auswahl zur Verfügung

Titel: Den Titel der Runde (z.B. Monatsbecher) eingeben. Wenn in den Einstellungen aktiviert, wird der Rundentitel als zweite Zeile in der Liste der Runden angezeigt

Auf Weiter tippen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen. Auf Abbruch tippen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank → Neu/Bearbeiten (2/7)

Im Schritt 2 müssen die Spieler, die die Runde spielen, eingegeben werden:

Spieler: Mit der Auswahlliste die Spieler aus der Spieler-Datenbank auswählen, die die Runde spielen. Wenn ein Spieler nicht in die Spieler- Datenbank eingegeben werden soll, kann auch einfach dessen Name eingegeben werden.

Auf Weiter tippen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf Zurück tippen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf Abbruch tippen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank → Neu/Bearbeiten (3/7)

Im Schritt 3 müssen die Abschläge, von denen die Spieler spielen, ausgewählt und die Handicaps angepasst werden:

Abschlag: Mit der Auswahlliste den Abschlag aus den Abschlägen des Platzes auswählen, von dem der Spieler spielt. Der Abschlag, von dem ein Spieler normalerweise spielt, wird gespeichert. Sobald ein anderer Abschlag ausgewählt wurde, errechnet der Mobile Golf Scorer™ automatisch die Spielvorgabe des Spielers an Hand der Slope und CR Werte des Platzes und der Stammvorgabe des Spielers nach den Regeln der EGA oder USGA je nach Vorgabentyp des Spielers.

Handicap: Wenn das errechnete Handicap manuell angepasst werden soll, kann dies mit den Pfeilen rechts des Handicapfeldes durchgeführt werden

Auf das Rechnericon tippen, um den Handicaprechner zu öffnen, mit dem die Spielvorgabe an Hand

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

der Slope und CR Werte des Platzes und der eingegebenen Stammvorgabe errechnet werden kann

Auf Weiter tippen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf Zurück tippen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf Abbruch tippen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank → Handicaprechner

Hier kann die Spielvorgabe an Hand der Slope und CR Werte des Platzes und der eingegebenen Stammvorgabe errechnet werden:

Spieler: Zeigt den Spieler an, für den die Spielvorgabe errechnet werden soll

Abschlag: Mit der Auswahlliste den Abschlag aus den Abschlägen des Platzes auswählen, von dem der Spieler spielt.

Slope/CR: Hier werden Slope und CR Werte des ausgewählten Abschlags angezeigt

Stammvorgabe: Hier muss die Stammvorgabe des Spielers eingegeben werden
Mit der Auswahlliste darunter die Art des Handicaps (DGV/ÖGV, EGA, USGA, gespieltes Handicap) des Spielers auswählen

Spielvorgabe: Hier wird die errechnete Spielvorgabe angezeigt

Wenn die Spielvorgabe übernommen werden soll, auf OK tippen. Falls der Spieler, für den die Spielvorgabe berechnet wurde, in der Datenbank gespeichert ist, erscheint eine Meldung, ob die Änderungen in der Datenbank gespeichert werden sollen. Zum Abbruch auf Abbruch tippen.

Runden Datenbank → Neu/Bearbeiten (4/7)

Im Schritt 4 muss die Spielform ausgewählt werden, die auf der Runde gespielt werden soll: Dieser Teil des Assistenten ist in der Par Version nicht verfügbar.

Spiel: Mit der Auswahlliste das gewünschte Spiel auswählen. Eine Erklärung aller Spielformen findet sich hier. Je nach gewählter Spielform muss eingegeben werden, welcher Spieler in welchem Team spielt.

Team/ Spieler: Mit den Auswahllisten auswählen, aus welchen Spielern die Teams zusammengesetzt

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runden Datenbank

sind. Mit den Pfeiltasten rechts neben dem Handicap kann das Spielhandicap eines Spielers manuell verändert werden. Das Spielhandicap ist ein weiteres Handicap, das separat vom normalen Handicap verwaltet wird und nur für die Berechnung der Spielergebnisse benutzt wird.

Handicap: Mit der Auswahlliste können die Spielhandicaps aller Spieler berechnet werden. Mögliche Berechnungsarten sind:

- Volle Vorgabe - die Spieler spielen mit ihren normalen Vorgaben
- Vorgaben Unterschied - der Spieler mit der niedrigsten Vorgabe bekommt das Spielhandicap 0 und die anderen Spieler bekommen den Unterschied zwischen ihrem und dem niedrigsten Handicap als Spielhandicap
- Keine Vorgaben - alle Spieler bekommen das Spielhandicap 0
- Sieben Achtel - die Spieler spielen mit sieben Achteln ihrer normalen Vorgaben, wobei der stärkere Spieler Spielhandicap 0 bekommt
- Drei Viertel - die Spieler spielen mit drei Vierteln ihrer normalen Vorgaben, wobei der stärkere Spieler Spielhandicap 0 bekommt
- Zwei Drittel - die Spieler spielen mit zwei Dritteln ihrer normalen Vorgaben, wobei der stärkere Spieler Spielhandicap 0 bekommt
- Halbe Vorgabe - die Spieler spielen mit der Hälfte ihrer normalen Vorgaben, wobei der stärkere Spieler Spielhandicap 0 bekommt
- Sieben Achtel (Voll) - die Spieler spielen mit sieben Achteln ihrer normalen Vorgaben
- Drei Viertel (Voll) - die Spieler spielen mit drei Vierteln ihrer normalen Vorgaben
- Zwei Drittel (Voll) - die Spieler spielen mit zwei Dritteln ihrer normalen Vorgaben
- Halbe Vorgabe (Voll) - die Spieler spielen mit der Hälfte ihrer normalen Vorgaben

Auf Weiter tippen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf Zurück tippen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf Abbruch tippen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank → Neu/Bearbeiten (5/7)

Im Schritt 5 muss eingegeben werden, wie das Spiel abgerechnet werden soll, wie hoch der Einsatz für das Spiel sein soll und wie die Einsätze verteilt werden sollen: Dieser Teil des Assistenten ist in der Par Version nicht verfügbar.

Einsatz: Hier wird der Spieleinsatz eingegeben.

Kein Zocken: Mit diesem Kontrollkästchen kann das Zocken auf dieser Runde abgeschaltet werden

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runden Datenbank

Wertung: Mit dieser Auswahlliste wird ausgewählt, wie das Spiel gewertet und die Einsätze verteilt werden sollen. Je nach gewähltem Spiel im Schritt davor, stehen nicht immer alle Wertungen zur Verfügung. Mögliche Wertungen sind:

- Ganzes Spiel - Ein Einsatz geht an den Spieler/das Team der/das das ganze Spiel gewinnt
- Nassau - Es wir um drei Einsätze gespielt: ein Einsatz geht an den Spieler/das Team, der/das das Spiel auf den vorderen Neun gewinnt, ein Einsatz geht an den Spieler/das Team, der/das das Spiel auf den hinteren Neun gewinnt und ein Einsatz geht an den Spieler/das Team, der/das das ganze Spiel gewinnt
- Löcher - Ein Einsatz geht an jedem Loch an den Spieler/das Team, der/das das Spiel an dem Loch gewinnt
- Skins - Ein Einsatz geht an jedem Loch an den Spieler/das Team, der/das das Spiel an dem Loch gewinnt. Wenn das Loch unentschieden endet, wird der Einsatz auf das nächste Loch vorgetragen
- Schläge - Ein Einsatz für jeden Schlag, den es/er weniger gebraucht hat als das Team/der Spieler mit der höheren Schlagzahl geht an das Team/den Spieler mit der geringeren Schlagzahl
- Stableford - Ein Einsatz für jeden Stableford Punkt, den es/er mehr erzielt hat als das Team/der Spieler mit der geringeren Anzahl an Stableford Punkten, geht an das Team/den Spieler mit der höheren Anzahl an Stableford Punkten
- Punkte - Ein Einsatz für jeden Punkt, den es/er mehr erzielt hat hat als das Team/der Spieler mit der geringeren Anzahl an Punkten, geht an das Team/den Spieler mit der höheren Anzahl an Punkten.

Im unteren Teil des Bildschirms erscheinen Erklärungen zu den jeweiligen Abrechnungsarten je nach gewähltem Spiel.

Auf Weiter tippen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf Zurück tippen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf Abbruch tippen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank → Neu/Bearbeiten (6/7)

Im Schritt 6 können die Nebenwetten, die auf der Runde mitlaufen sollen und deren Einsätze eingegeben werden: Dieser Teil des Assistenten ist in der Par Version nicht verfügbar.

Sonstige Wetten: Mit den Kontrollkästchen werden die Nebenwetten, die auf der Runde gespielt werden sollen, ausgewählt. Mögliche Nebenwetten sind:

- Greenie (Nur Par3s): Wer auf Par 3s in Regulation auf dem Grün und am Nächsten zum Loch ist,

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runden Datenbank

gewinnt einen Einsatz von jedem anderen Spieler im Flight

- Greenie (Alle Löcher): Wer in Regulation auf dem Grün und am Nächsten zum Loch ist, gewinnt einen Einsatz von jedem anderen Spieler im Flight
- Greenie (Jeder immer): Wer in Regulation auf dem Grün ist, gewinnt einen Einsatz von jedem anderen Spieler im Flight
- Sandie: Wer im Grünbunker liegt und in 2 Schlägen einlocht, gewinnt einen Einsatz von jedem anderen Spieler im Flight
- Nicklaus: Wer den längsten auf dem Fairway liegenden Abschlag hat, gewinnt einen Einsatz von jedem anderen Spieler im Flight
- Snake (Jeder immer): Wer einen Drei- oder Mehrputt macht, zahlt an alle anderen einen Einsatz
- Snake (Eine): Wer den letzten Drei- oder Mehrputt im Spiel macht zahlt an alle anderen einen Einsatz

Einsatz: Mit einem Doppel-Tap auf den Einsatz öffnet sich ein Fenster, in dem der Einsatz für die Nebenwette eingegeben werden kann. In diesem Fenster den Einsatz eingeben und auf OK tippen, um den Einsatz zu übernehmen oder auf Abbruch tippen, um abzubrechen. Alle Einsätze werden mit der Anzahl der Spieler multipliziert, z.B. wenn ein 1 EUR Sandie in einem Vierer-Flight gespielt wird, erhält der Spieler, dem der Sandie gelingt 3 EUR - je 1 EUR von jedem der anderen drei Spieler.

Jedes mal, wenn auf eine Nebenwette oder einen Einsatz getippt wird, erscheint eine Erklärung der Nebenwette im unteren Teil des Bildschirms.

Auf Weiter tippen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf Zurück tippen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf Abbruch tippen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank → Neu/Bearbeiten (7/7)

Mit dem Schritt 7 ist der Assistent beendet:

Mit dem Kontrollkästchen Runde sofort spielen kann die Runde sofort gespielt werden
Wenn das Kontrollkästchen Runde mit Kalender synchronisieren angehackt wird wird ein Eintrag im Kalender des PCs für die eingegebene Runde erstellt (nur mit PC Software möglich)

Auf Fertig tippen, um die Eingaben in der Rundendatenbank zu speichern oder auf Zurück tippen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf Abbruch tippen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spielformen

Der Mobile Golf Scorer™ stellt verschiedene Spielformen zur Verfügung:

Für jede Anzahl von Spielern:

- Zählwettspiel: Für das Ergebnis des Spiels werden die Schläge jedes Spielers gezählt.
- Stablefordwettspiel: Für das Ergebnis des Spiels werden die Stableford Punkte jedes Spielers gezählt.
- Wettspiel gegen Par: Ein Lochwettspiel gegen das Par des Platzes - ein Birdie oder besser gewinnt das Loch, ein Par teilt das Loch und ein Bogey oder schlechter verliert das Loch. Das Ergebnis ist das Lochwettspielresultat des Spielers gegen den Platz.
- Bingo-Bango-Bongo: Ein Spaßspiel, in dem Pro Loch 3 Punkte vergeben werden: 1 Punkt an den Spieler, dessen Ball als Erstes auf dem Grün landet (Bingo), 1 Punkt an den Spieler, dessen Ball am Nächsten am Loch liegt, nachdem alle Bälle auf dem Grün sind (Bango) und 1 Punkt an den Spieler, der als Erstes einlocht (Bongo). Bei diesem Spiel sollte darauf geachtet werden, dass immer derjenige zuerst spielt, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt ist.

Für 2 Spieler:

- Lochwettspiel: Das klassische Lochwettspiel, der Spieler mit dem niederen Score gewinnt ein Loch

Für 3 Spieler:

- Dreiball-Bestball: Ein Teamspiel 2 gegen 1. An jedem Loch wird der Score des Einzelspielers und der bessere der beiden Scores des Teams, bestehend aus den anderen 2 Spielern, gewertet.
- Dreiball Lochwettspiel 2 gegen 1: Ein Teamspiel 2 gegen 1. An jedem Loch wird der Score des Einzelspielers mit dem besseren Score des Teams, bestehend aus den anderen 2 Spielern, verglichen. Der bessere Score gewinnt das Loch.
- Dreiball 3 Lochwettspiele: Es werden 3 Lochwettspiele ausgetragen: Spieler 1:Spieler 2, Spieler 1:Spieler 3 und Spieler 2:Spieler 3.
- Dreiball-Highball: Ein Teamspiel 2 gegen 1. An jedem Loch wird der Score des Einzelspielers und der schlechtere der beiden Scores des Teams, bestehend aus den anderen 2 Spielern, gewertet.
- Dreiball-Highball Lochwettspiel: Ein Teamspiel 2 gegen 1. An jedem Loch wird der Score des Einzelspielers und der schlechtere der beiden Scores des Teams, bestehend aus den anderen 2 Spielern, verglichen. Der bessere Score gewinnt das Loch.
- Dreiball 5-3-1 (Nines): An jedem Loch werden 9 Punkte vergeben: Der Spieler mit dem niedrigsten Score erhält 5 Punkte, der mit dem zweitbesten Score 3 und der mit dem schlechtesten Score 1 Punkt. Sollte Gleichstand herrschen, werden die Punkte für die erzielten Plätze gleichmäßig

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Spielformen

aufgeteilt (Beispiel: Spieler A 4, Spieler B 4, Spieler C 6 Schläge, Spieler A und B erhalten die Hälfte von 5+3 Punkten, also 4, Spieler C 1 Punkt).

Für 4 Spieler:

- Vierball-Bestball: Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch wird der bessere Score jedes Teams gewertet. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, für Team A wird 4, für Team B 5 gewertet.
- Vierball-Bestball Lochwettspiel: Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch wird der bessere Score der 2 Teams miteinander verglichen. Der bessere Score gewinnt das Loch. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, Team A gewinnt das Loch.
- Vierball-Aggregat: Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch wird die Summe der Scores jedes Teams gewertet. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, für Team A wird 11, für Team B ebenso 11 gewertet.
- Vierball-Aggregat Lochwettspiel: Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch werden die Summen der Scores jedes Teams verglichen. Der bessere Score gewinnt das Loch. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, das Loch wird geteilt.
- Vierball-Highball: Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch wird der schlechtere Score jedes Teams gewertet. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, für Team A wird 7, für Team B 6 gewertet.
- Vierball-Highball Lochwettspiel: Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch wird der schlechtere Score der 2 Teams miteinander verglichen. Der bessere der schlechteren Scores gewinnt das Loch. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, Team B gewinnt das Loch.
- Vierball Lochwettspiel 3 gegen 1: Ein Teamspiel 3 gegen 1. An jedem Loch wird der Score des Einzelspielers mit dem besseren Score des Teams, bestehend aus den anderen 3 Spielern, verglichen. Der bessere Score gewinnt das Loch.
- Vierball 6 Lochwettspiele: Es werden 6 Lochwettspiele ausgetragen: Spieler 1 gegen Spieler 2, 3 und 4; Spieler 2 gegen Spieler 3 und 4: Spieler 3 gegen Spieler 4.
- Vierball Bestball + Aggregat: Ein Teamspiel 2 gegen 2, an dem an jedem Loch 2 Punkte vergeben werden. Ein Punkt entsteht durch die Wertung der Scores nach Vierball-Bestball (der bessere Ball jedes Teams gegeneinander), der zweite Punkt wird durch die Wertung der Scores nach Vierball-Aggregat (die bessere Summe der beiden Scores im Team) vergeben.
- Vierball Bestball + Highball: Ein Teamspiel 2 gegen 2, an dem an jedem Loch 2 Punkte vergeben werden. Ein Punkt entsteht durch die Wertung der Scores nach Vierball-Bestball (der bessere Ball jedes Teams gegeneinander), der zweite Punkt wird durch die Wertung der Scores nach Vierball-Highball (der schlechtere Ball jedes Teams gegeneinander) vergeben.
- Vierball 6-4-2-0 (Twelves): An jedem Loch werden 12 Punkte vergeben: Der Spieler mit dem niedrigsten Score erhält 6 Punkte, der mit dem zweitbesten Score 4, der mit dem drittbesten Score 2 und der mit dem schlechtesten Score keinen Punkt. Sollte Gleichstand herrschen, werden die

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Punkte für die erzielten Plätze gleichmäßig aufgeteilt (Beispiel: Spieler A 3, Spieler B 4, Spieler C 4, Spieler D 6 Schläge, Spieler A erhält 6 Punkte, Spieler B und C erhalten die Hälfte von 4+2 Punkten, also 3, Spieler D keinen Punkt).

- Vierball Las Vegas: An jedem Loch wird aus den Scores jedes Teams eine zweistellige Zahl gebildet, wobei der niedrigere Score die Zehnerstelle und der höhere Score die Einerstelle ergibt. Das Team mit der niedrigeren Zahl erhält die Differenz seiner Zahl zur höheren Zahl als Punkte gutgeschrieben. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, die Zahl für Team A ist 47, die für Team B 56, Team A gewinnt 9 Punkte. Dies ist ein Spiel, in dem schnell viele Punkte gesammelt werden können.

Runde spielen

Der Bildschirm ist im Runde Spielen Modus in vier Teile aufgeteilt:

- Im obersten Teil wird der Platz, auf dem gespielt wird, die Dauer der Runde bis jetzt oder - wenn in den Einstellungen aktiviert - die Uhrzeit, das Par, die Vorgabe (Handicap) und die Länge des Lochs, auf dem gerade gespielt wird, angezeigt. Die Angaben für das Loch wechseln je nachdem welcher Spieler gerade aktiviert ist. Mit der Auswahlliste kann ein anderes Loch ausgewählt werden.
- Mit einem Tap auf das obere B kann das dem Platz zugeordnete Bild angezeigt und bearbeitet werden
- Mit einem Tap auf wird die Zeit angehalten, mit einem Tap auf läuft die Zeit weiter
- Mit einem Tap auf K öffnet sich das Fenster mit dem Kommentar zum Loch, der angesehen oder bearbeitet werden kann
- Mit einem Tap auf B öffnet sich das Birdie Buch Bild des Lochs und es können die Ballpositionen nach den Schlägen visuell auf dem Birdie Buch erfasst werden.
- Im mittleren Teil des Bildschirms können die Schläge erfasst und die Spielstände angezeigt werden.
- Auf Spieler tippen, um verschiedene Optionen, wie die Ehre am momentanen Loch ansehen, die Ergebnisse eines Lochs löschen, die Scores auf der Scorekarte eingeben oder die Handicaps neu zu berechnen, aufzurufen
- Auf # in der Spalte D tippen, um die Eingabe der Schlagdetails für einen Spieler im unteren Teil des Bildschirms zu aktivieren*.
- Auf das Währungssymbol (EUR, $, ..) tippen, um die Ergebnisse der Nebenwetten für diesen Spieler an diesem Loch einzugeben**.
- Auf Karte tippen, um die Scorekarte der Runde zu sehen und auf Stat tippen um die Statistik der Runde zu sehen.
- Auf 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 X tippen, um Zahlen schnell einzugeben, ohne die virtuelle Tastatur zu verwenden.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

- Auf Ziffern tippen, um im unteren Teil große Zahlenknöpfe anzuzeigen, die mit den Fingern gedrückt werden können.
- Auf < tippen, um ein Loch zurück zu gehen und auf > tippen um ein Loch nach vorne zu gehen.
- Im unteren Teil* können die Schlagdetails und Ballpositionen nach dem Schlag ausgewählt werden oder - wenn ein GPS Empfänger angeschlossen ist - die Schlaglängen und Entfernung zum Grün angezeigt und erfasst werden.

Mit den Icons ganz unten kann man:

in den Spieler-Datenbank Modus wechseln

in den Plätze-Datenbank Modus wechseln

in den Runden-Datenbank Modus wechseln

schaltet in den Simple Mode

eine Runde als Email versenden** (nur über PC Software möglich)

zur GPS-Erfassung der Schlaglängen wechseln*

zur Auswahl der Ballpositionen nach dem Schlag wechseln* - dies ist nur aktiv, nachdem die Schlagdetails für einen Spieler mit # in der Spalte D aktiviert wurden

zur Anzeige der Schlaglängen und Entfernung zum Grün wechseln* - dies ist nur aktiv, nach dem die Schlagdetails für einen Spieler mit # in der Spalte D aktiviert wurden

**in der Par Version nicht verfügbar - *nur in der Eagle Version verfügbar -

---

Runden spielen → Schläge erfassem

Im linken mittleren Teil des Runde Spielen Bildschirms können die Schläge erfasst werden. Für jeden Spieler gibt es eine eigene Zeile:

Name: Der Kurzname des Spielers

Sch: Hier wird die Anzahl der Schläge des Spielers auf dem Loch eingegeben. Wenn der Spieler das Loch nicht beendet oder gestrichen hat, muss ein ‚X' eingegeben werden. Sobald eine Zahl größer als 1 eingegeben wird, springt der Cursor zum nächsten Feld.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

P: Hier wird die Anzahl der Putts des Spielers auf dem Loch eingegeben. Sobald eine Zahl eingegeben wird, springt der Cursor zum nächsten Feld.

F: Diese Kontrollfläche ankreuzen, wenn der Spieler auf dem Loch das Fairway beim Abschlag getroffen hat. Diese Kontrollfläche ist auf Par 3s deaktiviert.

G: Diese Kontrollfläche ankreuzen, wenn der Spieler auf dem Loch das Grün in Regulation getroffen hat. Wenn unter Einstellungen - Sonstige die Automatik für dieses Feld aktiviert wurde, errechnet der Mobile Golf Scorer™ an Hand des Pars des Lochs und der Anzahl der Schläge und Putts automatisch, ob das Grün in Regulation getroffen wurde.

#: Auf diesen Knopf tippen, um die Schlagdetails und Ballpositionen nach dem Schlag einzugeben oder - falls ein GPS Empfänger angeschlossen ist - die Schlaglängen und Entfernung zum Grün anzuzeigen

In den Einstellungen kann eingestellt werden, ob der Cursor automatisch durch Schläge und Putts pro Spieler nacheinander oder zuerst durch alle Schläge und dann durch alle Putts springen soll. Unter diesen Zeilen kann auf 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 X getippt werden, um Zahlen schnell einzugeben, ohne die virtuelle Tastatur zu verwenden. Auf < tippen um ein Loch zurück zu gehen und auf > tippen, um ein Loch nach vorne zu gehen. Wenn alle Löcher gespielt wurden, muss kein spezieller Knopf gedrückt werden - der Mobile Golf Scorer™ erkennt automatisch, dass die Runde beendet ist. Wenn bei der Eingabe ein Loch übersprungen wurde, erscheint ein dementsprechender Hinweis.
Wenn die Runde beendet ist, erscheint eine Frage, ob die Vorgaben der Spieler geändert werden sollen. Auf Ja tippen, um die Handicaps je nach Ergebnis auf der Runde zu verändern oder auf Nein tippen, wenn die Handicaps nicht verändert werden sollen. Diese Frage erscheint nur einmal pro Runde.

Runden spielen → Schlagdetails

Sobald mit einem Tap auf # in der Spalte D die Schlagdetails für einen Spieler aktiviert wurden, ändert sich der untere Teil des Runde Spielen Bildschirms. Dort können dann für diesen Spieler die Schlagdetails und Balllandepositionen eingegeben werden:

Schlag: Hier den Schlag auswählen, für den die Details eingegeben werden sollen

Strafschl: Dieses Kontrollkästchen ankreuzen, wenn der Schlag ein Strafschlag ist - das Kontrollkästchen ist nur sichtbar, wenn ein anderer Schläger als der Putter ausgewählt ist

Wenn als Schläger Putter ausgewählt wurde und die Option „Putts detailliert eingeben“

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

in den Einstellungen angehakt wurde, kann mit diesen 4 Icons aufgezeichnet werden, ob der Schlag ein Tap-In, kurzer Put, mittlerer Put oder langer Put war. Wenn diese Details eingegeben werden, können detaillierte Statistiken über das Putten auf der Runde oder des Spielers angezeigt werden.

Schläger: In dieser Auswahlliste den Schläger auswählen, mit dem der Schlag ausgeführt wurde. Dazu müssen die Schläger im Bag des Spielers definiert sein. Alternativ auf Schläger tippen, um den Schläger grafisch auszuwählen.

Resultat: In dieser Auswahlliste auswählen, wo der Ball gelandet ist (Fairway, Rough, Grün, Hindernis, ...). Wenn ein Resultat ausgewählt wird, das einen Strafschlag mit sich zieht (wie Aus oder Wasserhindernis), wird der nächste Schlag automatisch als Strafschlag markiert Alternativ auf Resultat tippen, um das Resultat grafisch auszuwählen.

Landung: In der Grafik, die die Zonen anzeigt, in denen der Ball gelandet ist (das Kästchen in der Mitte der Grafik entspricht dem angepeilten Ziel und die Kästchen um die Mitte herum den Abweichungen des Balls vom angepeilten Ziel) auf die Zone tippen, in der der Ball relativ zum angepeilten Ziel gelandet ist. Alle Zonen, die nicht in der obersten oder untersten Zeile liegen, sind normale Längen für die Längenstatistik des Spielers. Wenn die Grafik nicht angezeigt wird, am unteren Rand des Bildschirms auf tippen, um in diesen Modus zu wechseln. Alternativ doppelt auf die Grafik tippen, um die Landezone grafisch auszuwählen.

Wenn alle Details (Schläger, Resultat, Landung) eingegeben wurden,, springt der Mobile Golf Scorer™ automatisch zum nächsten Schlag weiter. Wenn das Loch fertig gespielt wurde (Resultat ist ‚Im Loch'), wird die Anzahl der Schläge und Putts sowie Fairwaytreffer und Grün in Regulation ermittelt und im oberen Teil des Runde Spielen Bildschirms eingetragen, so dass keine Information doppelt eingegeben werden muss.

Runden spielen ⟶ Schlagresultat grafisch

Hier kann grafisch ausgewählt werden, wo der Ball gelandet ist (Fairway, Rough, Grün, Hindernis, ...).

Um ein Schlagresultat auszuwählen, auf den entsprechenden Bereich der Grafik tippen:

- Fairway, Semi Rough, Grün, und im Loch sind in Grüntönen dargestellt
- Seitliches und Frontales Wasser sind blau und an den roten (seitliches) und gelben (frontales) Pfosten zu erkennen
- Grün- und Fairwaybunker sind gelb dargestellt
- In Bäumen ist links unten als kleiner Wald dargestellt

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

- Hartes Rough ist rechts neben dem Grün als Wiese dargestellt
- Aus ist der hellgraue Bereich, der mit weißen Pfosten abgegrenzt ist
- Unspielbar ist der mittelgraue Bereich links oben

Wenn Sie Schwierigkeiten haben, den richtigen Punkt auf der Grafik zu treffen, können Sie sich in den Einstellungen an Stelle der Grafik auch Knöpfe anzeigen lassen.

Falls der Schlag weder der Abschlag noch ein Putt ist, kann die Art der Annäherung ausgewählt werden: Auf P tippen für einen Pitch, auf C tippen für einen Chip, auf B tippen für einen Bunkerschlag und auf T tippen für ein Texas-Wedge (Annäherung mit dem Putter). Diese Annäherungen können dann in der Rundenstatistik und der Spielerstatistik analysiert werden.

Falls noch kein Schläger für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl der Schläger, falls noch keine Landezone für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl der Landezone, andernfalls erscheint das Fenster zur Eingabe der Schlagdetails.

Um die Auswahl abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Runden spielen → Schläger grafisch

Hier kann grafisch ausgewählt werden, mit welchem Schläger der Ball gespielt wurde.

Wenn für den Spieler die Schläger im Bag eingegeben wurden, erscheinen nur diese Schläger im Fenster.

Um einen Schläger auszuwählen, auf den entsprechenden Knopf tippen:

Im oberen Bereich sind die Knöpfe für die Hölzer

Im Bereich darunter sind die Knöpfe für die Rescue Schläger (Driving Irons)

Im mittleren oberen Bereich sind die Knöpfe für die Eisen

Im mittleren unteren Bereich sind die Knöpfe für die Wedges

Im unteren Bereich sind die Knöpfe für den Putter

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Falls der Schlag weder der Abschlag noch ein Putt ist, kann die Art der Annäherung ausgewählt werden: Auf P tippen für einen Pitch, auf C tippen für einen Chip, auf B tippen für einen Bunkerschlag und auf T tippen für ein Texas-Wedge (Annäherung mit dem Putter). Diese Annäherungen können dann in der Rundenstatistik und der Spielerstatistik analysiert werden.

Falls noch kein Schlagresultat für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl des Resultats, falls noch keine Landezone für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl der Landezone, andernfalls erscheint das Fenster zur Eingabe der Schlagdetails.

Um die Auswahl abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Runden spielen ⟶ Landezone grafisch

Hier kann die Landezone des Balls grafisch ausgewählt werden.

In der Grafik, die die Zonen anzeigt, in denen der Ball gelandet ist (das Kästchen in der Mitte der Grafik entspricht dem angepeilten Ziel und die Kästchen um die Mitte herum den Abweichungen des Balls vom angepeilten Ziel) auf die Zone tippen, in der der Ball relativ zum angepeilten Ziel gelandet ist.

Alle Zonen, die nicht in der obersten oder untersten Zeile liegen, sind normale Längen für die Längenstatistik des Spielers.

Falls der Schlag weder der Abschlag noch ein Putt ist, kann die Art der Annäherung ausgewählt werden: Auf P tippen für einen Pitch, auf C tippen für einen Chip, auf B tippen für einen Bunkerschlag und auf T tippen für ein Texas-Wedge (Annäherung mit dem Putter). Diese Annäherungen können dann in der Rundenstatistik und der Spielerstatistik analysiert werden.

Falls noch kein Schläger für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl der Schläger, falls noch kein Schlagresultat für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl des Resultats, andernfalls erscheint das Fenster zur Eingabe der Schlagdetails.

Um die Auswahl abzubrechen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Runden spielen → Schlaglängen und Entfernung zum Grün

Sobald # in der Zeile eines Spielers getippt wurde, ändert sich der untere Teil des Runde Spielen Bildschirms. Dort können dann - wenn ein GPS Empfänger angeschlossen ist oder die Ballpositionen nach den Schlägen visuell auf dem Birdie Buch erfasst wurden - die Schlaglängen und Entfernung zum Grün abgelesen werden. Der Schlag, dessen Länge angezeigt werden soll, kann in der Auswahlliste Schlag ausgewählt werden. Dann sind im rechten unteren Teil des Bildschirms drei Zeilen zu sehen:

- Die erste Zeile zeigt die Länge des ausgewählten Schlags an. Wenn in der Zeile ‚kn. Pos' angezeigt wird, bedeutet dies, dass die GPS Positionen des Schlags nicht erfasst wurden und die Ballpositionen des Schlags nicht visuell auf dem Birdie Buch erfasst wurden. Wenn die Kontrollfläche links in der Zeile angekreuzt wird, wird der Schlag nicht in der Statistik benutzt, z.B. wenn es kein voller Schlag war.
- In der zweiten Zeile Line ‚L' wird die Entfernung von der letzten erfassten GPS Position zum momentanen Standpunkt angezeigt. Wenn in der Zeile ‚kn. Pos' angezeigt wird, bedeutet dies, dass noch keine GPS Positionen erfasst wurden oder kein GPS Signal verfügbar ist.
- Wenn ein GPS Empfänger angeschlossen ist, zeigt die dritte Zeile die Entfernung vom momentanen Standpunkt zum ausgewählten Zielpunkt an. Dieser Zielpunkt ist standardmäßig oder wenn auf ein neues Loch gewechselt wird, der Grünanfang. Mit einem Tap auf wird der Abstand zu allen Kalibrationspunkten angezeigt. In diesem Fenster kann auch ein Kalibrationspunkt hinzugefügt oder gelöscht werden, ein Schlägervorschlag angezeigt werden oder der Zielpunkt geändert werden.
  Wenn in der Zeile ‚kn. Pos' angezeigt wird, bedeutet dies, dass der Grünanfang nicht erfasst wurde oder kein GPS Signal verfügbar ist.
  Wenn kein GPS Empfänger angeschlossen ist, zeigt die dritte Zeile die Entfernung von der letzten visuell auf dem Birdie Buch erfassten Position zum Grün an. Wenn in der Zeile ‚kn. Pos' angezeigt wird, bedeutet dies, dass keine Ballpositionen visuell auf dem Birdie Buch erfasst wurden, das Birdie Buch nicht grafisch kalibriert wurde oder dass der Grünanfang auf dem Birdie Buch nicht erfasst wurde.

Wenn eine Entfernung angezeigt wird, kann mit einem Tap auf die Entfernung ein Schlägervorschlag angezeigt werden, wenn für den Spieler durchschnittliche Schlaglängen definiert wurden.

Wenn die Schlaglänge und die Entfernung zum Grünanfang auf Grund von GPS angezeigt wird, werden die Zeilen normal angezeigt; wenn diese aus visuell auf dem Birdie Buch Bild erfassten Daten resultieren, werden die Zeilen kursiv dargestellt.

Wenn die 3 Zeilen nicht sichtbar sind, am unteren Rand des Bildschirms auf tippen, um in diesen Modus zu wechseln. Um GPS Positionen zu erfassen, am unteren Rand des Bildschirms auf tippen. Um Ballpositionen visuell zu erfassen, auf B rechts oben tippen, um das Birdie Buch zu öffnen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Runden spielen → Alle Abstände

In diesem Fenster werden die Abstände oder Höhenunterschiede vom momentanen Standpunkt zum Grünanfang (auf den erfassten Grünanfang bezogen) sowie vom momentanen Standpunkt zu allen GPS Kalibrationspunkten, die im Birdie Buch Bild hinterlegt sind, angezeigt.

Oben links wird das aktuelle Loch angezeigt.

Oben rechts ist die Anzeige für das GPS zu finden:

• schaltet das GPS ein, einmal eingeschalten kann das GPS mit einem weiteren Tap ausgeschaltet werden

• bedeutet eine schlechte Stabilität des GPS Signals

• bedeutet eine mittlere Stabilität des GPS Signals

• bedeutet eine gute Stabilität des GPS Signals

Darunter findet sich die Liste aller GPS Positionen. Diese sind in Spielrichtung - also von Abschlag zum Grünanfang - sortiert. In dieser Liste kann:

- der Abstand oder Höhenunterschied zu diesem Punkt abgelesen werden. Wenn der GPS Empfänger kein Signal liefert, wird ‚kein Fix' angezeigt, wenn keine Position vorliegt ‚kn. Pos'.
- mit , wenn für den Spieler durchschnittliche Schlaglängen definiert wurden, ein Schlägervorschlag für die Entfernung angezeigt werden.
- der Name der Position abgelesen werden.
- mit die gewählte Position als Zielpunkt für die Anzeige im Runde Spielen Fenster ausgewählt und das Fenster geschlossen werden.

In der untersten Zeile stehen Icons zur Verfügung:

schiebt die GPS Positionen in der Liste der nach oben

schiebt die GPS Positionen in der Liste der nach unten

schaltet zwischen Abstand und Höhenunterschied um

ermöglicht das Vermessen einer neuen GPS Position

löscht eine GPS Position

schließt das Fenster

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runden spielen → Schlägervorschlag

In diesem Fenster wird, basierend auf der gewählten Distanz, ein Schlägervorschlag gemacht. Dies ist nur möglich, wenn für den Spieler die durchschnittlichen Schlaglängen definiert wurden:

Um zwischen den manuellen und statistischen durchschnittlichen Schlaglängen umzuschalten, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen.

- In der oberen Zeile sieht man den Schläger, mit dem man ein wenig zu lang für die Entfernung ist
- In der mittleren Zeile sieht man die Entfernung, für die der Schlägervorschlag gemacht wird
- In der unteren Zeile sieht man den Schläger, mit dem man ein wenig zu kurz für die Entfernung ist

Links wird der Unterschied zwischen der Distanz und der Schlaglänge für die zwei vorgeschlagenen Schläger graphisch angezeigt.

Um den Schlägervorschlag zu verlassen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.

Runden spielen → GPS Position löschen

Hier kann eine GPS Position gelöscht werden.

Oben wird der Platz sowie das aktuelle Loch von dem eine GPS Position gelöscht werden kann, angezeigt.

Darunter findet sich die Liste der GPS Positionen, wobei die ausgewählte Position farbig hinterlegt ist.

Mit den Icons kann:

das Löschen abgebrochen werden

die Auswahl in der Liste der nach oben geschoben werden

die Auswahl in der Liste der nach unten geschoben werden

die ausgewählte GPS Position gelöscht werden

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Runden spielen → Ballposition visuell erfassen

Die Ballpositionen nach den Schlägen können visuell auf dem Birdie Buch erfasst werden. Diese Funktionalität ist im Birdie Buch Fenster integriert und steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Runde Spielen Fenster aus geöffnet wird.

Auf tippen, um den Erfassungs-Modus zu aktivieren und auf tippen, um ihn zu beenden.

Im unteren Teil des Bildschirms kann mit der linken Auswahlliste der Spieler ausgewählt werden, dessen Ballpositionen visuell erfasst werden sollen. Mit der rechten Auswahlliste wird ausgewählt, welche Position erfasst werden soll:

- Abschlag auswählen, wenn die Position, von der aus der erste Schlag am Loch ausgeführt wird, erfasst werden soll
- Nach Schlag X auswählen, wenn die Position des Balles nach dem Schlag X erfasst werden soll - wenn der Ball nach dem Schlag X gedroppt werden muss, steht in der Liste N Schl X (Aus), N Schl X (Wasser) oder N Schl X (Unsp)
- Wenn der Ball gedroppt werden musste, Drop für Schlag X auswählen, wenn die Position an der gedroppt wurde erfasst werden soll
- Wenn der Ball ins Aus geschlagen wurde, muss die Position des zweiten Schlags von der Stelle nicht erfasst werden, da automatisch die Position des ersten, ins Aus gegangenen Schlags benutzt wird
- Grünanfang auswählen, wenn der Anfang des Grüns erfasst werden soll. Die Position des Anfangs des Grüns wird sofort in der Plätze-Datenbank gespeichert.

Dann auf das Birdie Buch Bild an der entsprechenden Position tippen, um die Position visuell zu erfassen. Die erfasste Position wird mit einem Ball-Icon auf dem Bild angezeigt. Die rechte Auswahlliste springt nach der Auswahl automatisch auf den nächsten Schlag.

Um eine Ballposition zu löschen, auf das Ball-Icon tippen. Um die Ballposition endgültig zu löschen, den Warnhinweis mit Ja beantworten, wenn die Ballposition doch nicht gelöscht werden soll, auf Nein tippen.

Wenn die entsprechende Option in Einstellungen - Bilder aktiviert ist, öffnen sich nach dem Erfassen der Position die Fenster zur graphischen Auswahl des Schlägers, des Schlagresultats und der Landezone. So können alle Informationen zu einem Schlag eingegeben werden, ohne das Birdie Buch Fenster zu verlassen.

Um die Ballpositionen in der Datenbank zu speichern, auf tippen, um abzubrechen und die Eingaben zu verwerfen, auf tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Runden spielen → GPS Positionen erfassen

Hier können die GPS Positionen der Ballpositionen nach den Schlägen, des Abschlags und des Grünanfangs erfasst werden, so dass die Schlaglängen und der Abstand zum Grün berechnet werden kann. Der obere Teil des Bildschirms ist identisch zu den Einstellungen-GPS - bitte dort nachsehen. Im unteren Teil werden die GPS Positionen erfasst:

Mit der Auswahlliste Position muss ausgewählt werden, für welche Position die GPS Koordinaten erfasst werden sollen

- Abschlag auswählen, wenn die Position, von der aus der erste Schlag am Loch ausgeführt wird, erfasst werden soll
- Nach Schlag X auswählen, wenn die Position des Balles nach dem Schlag X erfasst werden soll - wenn der Ball nach dem Schlag X gedroppt werden muss, steht in der Liste N Schl X (Aus), N Schl X (Wasser) oder N Schl X (Unsp)
- Wenn der Ball gedroppt werden musste, Drop für Schlag X auswählen, wenn die Position, an der gedroppt wurde erfasst werden soll
- Wenn der Ball ins Aus geschlagen wurde, muss die Position des zweiten Schlags von der Stelle nicht erfasst werden, da automatisch die Position des ersten, ins Aus gegangenen Schlags benutzt wird
- Grünanfang auswählen, wenn der Anfang des Grüns erfasst werden soll. Die Position des Anfangs des Grüns wird sofort in der Plätze-Datenbank gespeichert.

Auf Lösch tippen, um eine erfasste GPS Position zu löschen.

Neben Ist GPS von kann entweder auf Jetzt, 5s, 10s oder 30s getippt werden, um für die ausgewählte Position die momentanen GPS Koordinaten (Jetzt) oder den Mittelwert der GPS Koordinaten der letzten Sekunden zu erfassen. Die Erfassung eines Mittelwerts kann helfen, Ungenauigkeiten im GPS Signal zu eliminieren. Ebenso sollte die Bewegung in den letzten Sekunden und der horizontale Balken beachtet werden, um die Qualität der GPS Koordinaten zu beurteilen (siehe Einstellungen-GPS für Details). Wenn eine Position erfasst werden soll, die schon erfasst ist, erscheint eine Warnung. Nachdem die Position erfasst wurde, springt der Mobile Golf Scorer™ automatisch zum Runde Spielen Fenster zurück. Falls die Knöpfe zum Erfassen deaktiviert sind, ist entweder kein GPS-Gerät verbunden (auf Verbinden im oberen Teil tippen) oder es ist kein GPS Signal verfügbar (Fix im oberen Teil beachten).

Um das Fenster zu verlassen, ohne eine Position zu erfassen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Runden spielen → Spielstände

An der rechten Seite des Runde Spielen Fensters können verschiedene Spielstände angezeigt werden. Mit der Auswahlliste kann ausgewählt werden, welcher Spielstand angezeigt werden soll:

Schl: Die Anzahl der Schläge jedes Spielers. Wenn ein Spieler auf einem Loch ein X hatte, kann die Anzahl der Schläge nicht mehr angezeigt werden. Es wird auch angezeigt, wie viele Schläge über oder unter Par der Spieler auf den schon gespielten Löchern liegt.
NSch: Die Anzahl der Netto-Schläge jedes Spielers. Wenn ein Spieler auf einem Loch ein X hatte, kann die Anzahl der Schläge nicht mehr angezeigt werden. Es wird auch angezeigt, wie viele Schläge über oder unter Netto-Par der Spieler auf den schon gespielten Löchern liegt.
Pkte: Die Anzahl der Netto-Stablefordpunkte jedes Spielers. Es wird auch angezeigt, wie der Spieler über oder unter Par auf den schon gespielten Löchern liegt.
BrPkt: Die Anzahl der Brutto-Stablefordpunkte jedes Spielers. Es wird auch angezeigt, wie viele Punkte über oder unter Par der Spieler auf den schon gespielten Löchern liegt.
GiR: Der Prozentsatz der Grüns, die in Regulation getroffen wurden in Bezug auf die schon gespielten Löcher.
FwH: Der Prozentsatz der Fairway Treffer in Bezug auf die schon gespielten Löcher.
Spiel: Wenn für die Runde eine Spielform gewählt wurde, wird der Stand des Spiels angezeigt. Je nach Spielform werden Schläge, Punkte oder - im Lochwettspiel - Löcher und ob ein Spieler Up oder Down liegt angezeigt. Zusätzlich,

- falls die Spielform auf der Runde Bingo-Bango-Bongo ist kann auf .. rechts des Spielstands getippt werden, um das Bingo-Bango-Bongo Ergebnis für das Loch einzugeben
- falls auf der Runde mehr als ein Lochwettspiel (jeder gegen jeden) gespielt wird, kann auf .. rechts des Spielstands getippt werden, um die Spielstände aller Lochwettspiele anzuzeigen
- falls auf der Runde nach Nassau abgerechnet wird, kann auf .. rechts des Spielstands getippt werden, um die Spielstände in Nassau anzuzeigen
- falls auf der Runde in Skins abgerechnet wird, kann auf .. rechts des Spielstands getippt werden, um die Spielstände in Skins anzuzeigen

Geld: Falls auf der Runde gezockt wird, kann hier angelesen werden, wer wie viel Geld bekommt und zahlen muss. Der Betrag setzt sich aus dem Ergebnis der Spielform und den Ergebnissen der Nebenwetten zusammen.
SVor: Zeigt an, wie viele Schläger der Spieler auf diesem Loch, entsprechend seines Handicaps und der Schwierigkeit des Lochs, vor hat

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Runden spielen → 3 oder 6 Lochwettspiele

Falls auf der Runde 3 (3 Spieler, jeder gegen jeden) oder 6 (4 Spieler, jeder gegen jeden) Lochwettspiele gespielt werden, werden hier die Stände aller Lochwettspiele angezeigt:

Für jedes der 3 oder 6 Lochwettspiele werden die 2 Spieler und der Stand des Lochwettspiels angezeigt. Auf OK tippen, um das Fenster zu schließen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

Runden spielen → Bingo-Bango-Bongo

Falls die Spielform auf der Runde Bingo-Bango-Bongo ist, kann hier das Bingo-Bango-Bongo Ergebnis für das Loch eingegeben werden:

- Den Spieler, der Bingo (Der Spieler der als Erstes auf dem Grün ist) auf dem Loch erzielt hat, mit der Auswahlliste rechts von Bingo auswählen
- Den Spieler, der Bango (Der Spieler der am nächsten zum Loch liegt, nachdem alle Spieler auf dem Grün sind) auf dem Loch erzielt hat, mit der Auswahlliste rechts von Bango auswählen
- Den Spieler, der Bongo (Der Spieler der als Erstes Einlocht) auf dem Loch erzielt hat, mit der Auswahlliste rechts von Bongo auswählen

Wenn nicht festgestellt werden kann, welcher Spieler Bingo, Bango oder Bongo erzielt hat, oder wenn kein Spieler den Punkt bekommen soll, kann auch Unentschieden ausgewählt werden.

Auf OK tippen, um die Ergebnisse zu speichern und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren. Auf Abbruch tippen, um die Ergebnisse zu verwerfen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

Runden spielen → Ergebnis der Nebenwetten

Falls auf der Runde Nebenwetten gespielt werden, kann hier das Ergebnis der Nebenwetten für das Loch eingegeben werden:

- Oben wird angezeigt, für welchen Spieler und auf welchem Loch das Ergebnis der Nebenwetten eingegeben wird
- Unter Sonstige Wetten kann mit dem Ankreuzen der Kontrollkästchen eingegeben werden, welche Spieler die Nebenwetten auf dem Loch gewonnen haben oder die Aktion, um die die Nebenwette geht, geschafft hat

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Bei Aktionen, die nur ein Spieler erreichen kann (z.B. den längsten Drive zu haben oder den letzten Dreiputt auf der Runde gemacht zu haben), entfernt der Mobile Golf Scorer™ die Aktion automatisch von den anderen Spielern.

Auf OK tippen, um die Ergebnisse zu speichern und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren. Auf Abbruch tippen, um die Ergebnisse zu verwerfen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

Runden spielen → Nassau

Falls auf der Runde nach Nassau abgerechnet wird, werden hier die Stände nach Nassau angezeigt:

Der Spielstand wird für die Vorderen Neun, die Hinteren Neun und die ganze Runde getrennt angezeigt.

Auf OK tippen, um das Fenster zu schließen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

Runden spielen → Skins

Falls auf der Runde in Skins abgerechnet wird, werden hier die Stände in Skins angezeigt:

Für jedes Lochwettspiel auf der Runde wird der momentane Stand, so wie der Einsatz für das folgende Loch angezeigt.

Auf OK tippen, um das Fenster zu schließen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

Runden spielen → Optionen

Nach einem Tap auf Spieler zeigt dieses Fenster verschiedene Optionen an. Um eine bestimmte Option zu Öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen.

- Unter Ehre wird die Abschlagsreihenfolge am aktuellen Loch angezeigt
- Unter Lösch können mit einem Tap auf Ergebnisse von Loch löschen alle Eingaben für dieses Loch gelöscht werden
- Unter Karte kann mit einem Tap auf den Spielernamen dessen Score auf der Scorekarte eingegeben werden
- Unter HCP können mit einem Tap auf Stammvorgaben neu berechnen die Stammvorgaben der

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Spieler an Hand der Ergebnisse der Runde neu berechnet werden.
Wenn nur 9 Loch eingegeben wurden, erscheint die Frage ob es sich um ein vorgabewirksames 9 Loch Turnier, bei dem 18 Punkte für die nicht gespielten 9 Loch gewertet werden, gehandelt hat. Wenn in einem Land gespielt wurde, in dem CSA zum Einsatz kommt, dann kann hier auch das CSA der Runde eingegeben werden. Wenn kein CSA eingegeben wurde, können die Handicaps nicht neu berechnet werden.

Um die Optionen zu verlassen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.

Runden spielen → Score auf Karte eingeben

Hier können die Ergebnisse eines Spielers auf der Scorekarte eingeben werden:

Im oberen Teil ist das Datum und der Platz der Runde sowie der Name des Spielers angezeigt. Für jedes Loch kann eingegeben werden:

Sch: Hier wird die Anzahl der Schläge des Spielers auf dem Loch eingegeben. Wenn der Spieler das Loch nicht beendet oder gestrichen hat, muss ein ‚X' eingegeben werden. Sobald eine Zahl größer als 1 eingegeben wird, springt der Cursor zum nächsten Feld.
Putt: Hier wird die Anzahl der Putts des Spielers auf dem Loch eingegeben. Sobald eine Zahl eingegeben wird, springt der Cursor zum nächsten Feld.
FwH: Diese Kontrollfläche ankreuzen, wenn der Spieler auf dem Loch das Fairway beim Abschlag getroffen hat. Diese Kontrollfläche ist auf Par 3s deaktiviert.
GiR: Diese Kontrollfläche ankreuzen, wenn der Spieler auf dem Loch das Grün in Regulation getroffen hat. Wenn unter Einstellungen - Sonstige die Automatik für dieses Feld aktiviert wurde, errechnet der Mobile Golf Scorer™ an Hand des Pars des Lochs und der Anzahl der Schläge und Putts automatisch, ob das Grün in Regulation getroffen wurde.

Um die Zahlen zügig einzugeben, stehen die Nummerntasten unten zur Verfügung. Sobald ein Feld fertig ausgefüllt wurde, springt der Cursor automatisch in das nächste Feld. Um den Cursor manuell zu bewegen, auf -> und <- tippen.

Die Reihenfolge des automatischen Weiterspringens kann mit den Icons rechts unten kontrolliert werden: auf tippen, um erst Schläge und dann Putts eines Lochs einzugeben und dann zum nächsten Loch zu springen oder auf tippen, um erst alle Schläge und dann alle Putts einzugeben.

Um die Änderung der Resultate des Spielers in der Datenbank zu speichern, auf OK tippen. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Runden spielen → Scorekarte

Auf der Scorekarte der Runde kann das Ergebnis der Spieler auf jedem Loch abgelesen werden:

Es wird die Nummer der Löcher sowie das Ergebnis der Spieler auf jedem Loch angezeigt. Mit der Auswahlliste unten kann ausgewählt werden, welches Ergebnis angezeigt werden soll:

- Schläge: Die Anzahl der Schläge jedes Spielers
- Verlauf Par: Der fortlaufende Stand unter/über Par von Loch zu Loch
- Stableford: Die Anzahl der Netto-Stablefordpunkte
- Verlauf Stableford: Der fortlaufende Stand unter/über Stableford von Loch zu Loch
- Netto Schläge: Die Anzahl der Netto Schläge jedes Spielers
- Stableford Brutto: Die Anzahl der Brutto-Stablefordpunkte
- Spiel: Die im Spiel der Runde erzielten Ergebnisse (Punkte oder Löcher)
- Schläge Vor: Wie viele Schläge der Spieler auf Grund seines Handicaps an jedem Loch vor hat
- Länge: Die Länge der Löcher von dem Abschlag den der Spieler spielt
- Putts: Die Anzahl der Putts pro Loch jedes Spielers
- Fairwaytreffer: Ob der Spieler das Fairway auf nicht Par-3 Löchern getroffen hat
- Grüns in Reg: Ob der Spieler das Grün in Regulation getroffen hat

Unter den Ergebnissen für die Löcher 1-9 und 10-18 werden die Summen für die ersten Neun (Out), die zweiten Neun (In) und für die ganze Runde angezeigt. (Tot für Schläge und Pkt für Stableford). Unter Hcp steht die Spielvorgabe des Spielers und unter Net die Netto-Schläge, die der Spieler gemacht hat.

Wenn für die Runde eine Spielform gewählt wurde, kann das Spiel Kontrollkästchen benutzt werden, um die Scorekarte zwischen dem Schlag- und Spielergebnis umzuschalten.

Wenn festgestellt wird, dass ein falscher Score eingegeben wurde, kann auf das Ergebnis des Spielers auf dem Loch getippt werden, um den Score zu ändern. Ebenso kann in der Hcp Spalte auf das Handicap des Spielers getippt werden, um das Handicap zu ändern - falls das Spiel Kontrollkästchen angekreuzt ist, wird das Handicap für die Spielform geändert, wenn das Kontrollkästchen nicht angekreuzt ist, die Spielvorgabe. Wenn die Runde beendet ist, kann auf die Überschrift Hcp der Handicap Spalte getippt werden, um die Stammvorgaben der Spieler auf Grund des Ergebnisses der Runde zu ändern, dies kann nur einmal pro Runde gemacht werden.

Auf Ende tippen, um zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Runden spielen → Score ändern

Hier kann der Score eines Spielers auf einem Loch geändert werden:

Es wird angezeigt, für welchen Spieler auf welchem Loch der Score geändert werden soll. Der neue Score kann in das Feld eingegeben oder mit den Pfeilknöpfen verändert werden. Wenn der Spieler das Loch gestrichen hat, ein ‚X' eingeben.

Um den neuen Score zu speichern, auf OK tippen. Um den alten Score beizubehalten und abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Runden spielen → Handicap ändern

Hier kann das Handicap eines Spielers auf der Runde geändert werden. Falls das Spiel Kontrollkästchen angekreuzt ist, wird das Handicap für die Spielform geändert, wenn das Kontrollkästchen nicht angekreuzt ist, die Spielvorgabe:

Es wird angezeigt, für welchen Spieler auf welcher Runde das Handicap geändert wird. Das neue Handicap kann in das Feld eingegeben oder mit den Pfeilknöpfen verändert werden.

Um das neue Handicap zu speichern, auf OK tippen. Um das alte Handicap beizubehalten und abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Runden spielen → Stammvorgabe ändern

Hier können die Stammvorgaben der Spieler der Runde auf Grund des Ergebnisses der Runde geändert werden, dies kann nur einmal pro Runde geschehen. Die neue Stammvorgabe wird in der Spieler-Datenbank gespeichert.

Mit den Kontrollschaltflächen kann die Stammvorgabenänderung pro Spieler aktiviert oder deaktiviert werden. Neben dem Spielernamen ist die neue Stammvorgabe zu sehen.

Die Stammvorgabe kann nur für Spieler geändert werden, die in der Spieler-Datenbank angelegt sind und deren Handicap Typ eine Handicapverwaltung erlaubt.

Wenn in einem Land gespielt wurde, in dem CSA zum Einsatz kommt, können die Handicaps ohne eingegebenes CSA nicht neu berechnet werden. Das CSA kann unter Spieler - Hcp eingegeben werden.

Um die neuen Stammvorgaben zu speichern, auf OK tippen. Um die alten Stammvorgaben beizubehalten und abzubrechen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Runden spielen → Statistik

Hier kann die Runde eines Spielers analysiert werden. Es stehen verschiedene Statistiken zur Verfügung:

- Übersicht - eine grundsätzliche Übersicht, wie der Spieler scort und puttet
- Durchschnitt - eine Übersicht, wie der Spieler spielt, nach Par 3, 4 und 5 gruppiert
- Karte - die Loch für Loch Scorekarte der Runde für den Spieler
- Analyse - zeigt die Stärken und Schwächen auf der Runde und quantifiziert diese
- Schläge* - Analyse, wie der Spieler mit bestimmten Schlägern geschlagen hat
- Überblick* - die Möglichkeit, die Runde Schlag für Schlag nachzuvollziehen
- Putts* - Analyse, wie der Spieler geputtet hat
- Annäherung* - Analyse, wie der Spieler angenähert hat
- Längen*- Analyse, wie weit der Spieler mit bestimmten Schlägern schlägt und längenbezogene Grafiken

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der Auswahlliste unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.
*nur in der Eagle Version verfügbar

Runden spielen → Statistik → Übersicht

Hier wird eine grundsätzliche Übersicht, wie der Spieler auf der Runde gescort und geputtet hat:

Im oberen Teil wird, absolut und prozentual, angezeigt, wie viele Eagles oder Besser, Birdies, Pars, Bogeys, Double Bogeys und Triple-Bogeys oder schlechter der Spieler gespielt hat. Unter den Zahlen wird eine Balkengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen entspricht. Gute Resultate werden in Rot/Gelb angezeigt, normale Resultate in hellem Grün und schlechte Ergebnisse in dunklen Grüns. Ebenso wird eine Tortengrafik angezeigt. Mit der Stableford Auswahl kann die Statistik auf Stablefordpunkte umgeschaltet werden.

Im unteren linken Teil wird, absolut und prozentual, angezeigt, wie viele Kein-Putts, Ein-Putts, Zwei-Putts und Drei-Putts oder Mehr der Spieler gemacht hat. Unter den Zahlen wird eine Balkengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen entspricht. Gute Resultate werden in Rot/Gelb angezeigt, normale Resultate in hellem Grün und schlechte Ergebnisse in dunklen Grüns. Ebenso wird eine Tortengrafik angezeigt.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Im unteren rechten Teil wird der Prozentsatz der Fairwaytreffer und der Grüns in Regulation numerisch und in einem Balkendiagramm angezeigt.

Um die Tortengrafik der Putts durch zwei weitere Statistiken zu ersetzten, auf rechts unten tippen. Es erscheinen dann der Prozentsatz der Rettungen (Par gespielt bzw. - bei aktivierter Stableford Auswahl - 2 Stablefordpunkte erzielt, obwohl das Grün nicht regulär getroffen wurde) und des Aufholens (Birdie oder besser gespielt bzw. - bei aktivierter Stableford Auswahl - 3 oder mehr Stablefordpunkte erzielt nachdem auf dem Loch davor Bogey oder schlechter bzw. 1 oder weniger Stablefordpunkte erzielt wurden).

Um wieder zur Tortengrafik für die Putts zurückzuschalten, auf rechts unten tippen.

Wenn unten auf Details getippt wird, erscheint in allen Balken ein . Wenn auf eines dieser getippt wird, erscheint ein Fenster in dem angezeigt wird, an welchem Loch das jeweilige Resultat erzielt wurde. Um dieses Fenster zu schließen, auf Ende tippen.

Ganz unten wird angezeigt, auf wie vielen Löchern die Statistik basiert.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der Auswahlliste unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.

Runden spielen → Statistik → Durchschnitt

Hier wird eine Übersicht, wie der Spieler spielt angezeigt, nach Par 3, 4 und 5 und allen Löchern gruppiert.

Oben wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, wie viele Schläge durchschnittlich gebraucht wurden, wie viele Stablefordpunkte durchschnittlich erzielt wurden und welcher Prozentsatz durchschnittlich gestrichen wurde.

Daneben wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, wie viele Putts durchschnittlich gemacht wurden, wie viele Putts durchschnittlich gemacht wurden, wenn das Grün in Regulation getroffen wurde und welcher Prozentsatz der Birdiechancen durchschnittlich genutzt wurde.

Darunter wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, welcher Prozentsatz der Grüns durchschnittlich in Regulation getroffen wurde, welcher Prozentsatz der Fairways durchschnittlich getroffen wurde und welcher Prozentsatz and Sand-Rettungen durchschnittlich erzielt wurde.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Daneben werden (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) die durchschnittlichen Strafschläge* angezeigt.

Die Grafiken über den Werten zeigen jeweils die Leistung an den einzelnen Pars im Vergleich zur Durchschnittsleistung an.

Rechts unten wird, numerisch und in einem Tortendiagramm, angezeigt, auf wie vielen gespielten Löchern (Par 3, 4, 5 und Alle) die Statistik basiert.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der Auswahlliste unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.
*nur in der Eagle Version verfügbar

Runden spielen → Statistik → Karte

Auf der Scorekarte der Runde kann das Ergebnis des Spielers auf jedem Loch abgelesen werden:

Es wird die Nummer der Lochs sowie das Ergebnis des Spielers auf dem Loch angezeigt. Für jedes Loch werden drei Zeilen angezeigt, wobei jede Zeile eine der folgenden Werte anzeigen kann:

- Schläge: Die Anzahl der Schläge jedes Spielers
- Verlauf Par: Der fortlaufende Stand unter/über Par von Loch zu Loch
- Stableford: Die Anzahl der Netto-Stablefordpunkte
- Verlauf Stableford: Der fortlaufende Stand unter/über Stableford von Loch zu Loch
- Netto Schläge: Die Anzahl der Netto Schläge jedes Spielers
- Stableford Brutto: Die Anzahl der Brutto-Stablefordpunkte
- Schläge Vor: Wie viele Schläge der Spieler auf Grund seines Handicaps an jedem Loch vor hat
- Putts: Die Anzahl der Putts pro Loch jedes Spielers
- Fairwaytreffer: Ob der Spieler das Fairway auf nicht Par-3 Löchern getroffen hat
- Grüns in Reg: Ob der Spieler das Grün in Regulation getroffen hat

Unter den Ergebnissen für die Löcher 1-9 und 10-18 werden die Summen für die ersten Neun (Out), die zweiten Neun (In) und für die ganze Runde angezeigt. (Tot für Schläge und Pkt für Stableford). Unter Hcp steht die Spielvorgabe des Spielers und unter Net die Netto-Schläge, die der Spieler gemacht hat. Bei Putts, Fairwaytreffer und Grüns in Reg wird in der letzten Spalte der Durchschnitt aller Löcher angezeigt.

Auf tippen, um die Statistiken auszuwählen, die in den 3 verfügbaren Zeilen angezeigt werden sollen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der Auswahlliste unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.

Runden spielen → Karte → Zeilen

Hier können die Statistiken ausgewählt werden, die in den 3 Zeilen der Scorekarte der Runde angezeigt werden:
Mit den 3 Auswahllisten können die 3 Statistiken ausgewählt werden, mögliche Statistiken sind:

- Schläge: Die Anzahl der Schläge jedes Spielers
- Verlauf Par: Der fortlaufende Stand unter/über Par von Loch zu Loch
- Stableford: Die Anzahl der Netto-Stablefordpunkte
- Verlauf Stableford: Der fortlaufende Stand unter/über Stableford von Loch zu Loch
- Netto Schläge: Die Anzahl der Netto Schläge jedes Spielers
- Stableford Brutto: Die Anzahl der Brutto-Stablefordpunkte
- Schläge Vor: Wie viele Schläge der Spieler auf Grund seines Handicaps an jedem Loch vor hat
- Putts: Die Anzahl der Putts pro Loch jedes Spielers
- Fairwaytreffer: Ob der Spieler das Fairway auf nicht Par-3 Löchern getroffen hat
- Grüns in Reg: Ob der Spieler das Grün in Regulation getroffen hat

Um die Auswahl der Statistiken zu übernehmen, auf OK tippen. Zum Abbrechen auf Abbruch tippen.

Runden spielen → Statistik → Analyse

In dieser Analyse werden die Resultate der Runde mit den durchschnittlichen Resultaten aller Runden, die für den Spieler im System gespeichert sind, verglichen. Das Spiel wird separat für die Abschläge, die Schläge zum Grün und die Putts analysiert, wobei gestrichene Löcher außen vor bleiben und getrennt ausgewiesen werden.

Durch diese Analyse sieht man, in welchen Teilen des Spiels Punkte gewonnen und verloren wurden und welches die Stärken und Schwächen auf dieser Runde waren:

- Als Erstes sieht man, wie viele Punkte auf der Runde erzielt wurden
- Dann sieht man, wie viele Punkte man durch die Abschläge (ohne Par 3s) gewonnen oder verloren hat

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

- Dann sieht man, wie viele Punkte man durch die Schläge zum Grün gewonnen oder verloren hat
- Dann sieht man, wie viele Punkte man durch das Putten gewonnen oder verloren hat
- Zuletzt wird angezeigt - wenn Löcher gestrichen wurden - wie viele Punkte dadurch verloren wurden

Mit einem Tap auf werden die Punktgewinne und -verluste separat pro Par angezeigt.

- Absolute Stärke: zeigt an, durch welchen Teil des Spiels die meisten Punkte gewonnen wurden

- Absolute Schwäche: zeigt an, durch welchen Teil des Spiels die meisten Punkte verloren wurden

Mit einem Tap auf werden alle Stärken und Schwächen, sortiert nach den Punktgewinnen bzw. verlusten, angezeigt.

Am unteren Ende des Fensters wird angezeigt, auf wie vielen Runden und Löchern die Analyse basiert.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der Auswahlliste unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.

Runden spielen → Statistik → Schläge

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, wird eine Analyse angezeigt, wie der Spieler mit bestimmten Schlägern geschlagen hat:

Mit der Auswahlliste unten wird der Schläger oder die Schlägergruppe (z.B. lange Eisen, kurze Eisen, ...) ausgewählt, für die die Statistik berechnet werden soll. Neben der Auswahlliste wird angezeigt, auf wie vielen Schlägen die Statistik basiert.

Oben wird, absolut und prozentual, angezeigt, wie oft der Ball in einer bestimmten Situation gelandet ist, nachdem er mit dem ausgewählten Schläger oder der ausgewählten Schlägergruppe geschlagen wurde. Neben und unter den Zahlen wird eine Balken- und Tortengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen der Situationen entspricht. Gute Situationen werden in Rot/Gelb angezeigt, normale Situationen in hellem Grün und schlechte Situationen in dunklen Grüns.

Unten rechts wird eine Grafik angezeigt, die die Zonen anzeigt, in denen der Ball gelandet ist. Das Kästchen in der Mitte der Grafik entspricht dem angepeilten Ziel und die Kästchen um die Mitte herum den

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Abweichungen des Balls vom angepeilten Ziel. Je öfter der Ball in einer Zone gelandet ist, desto dunkler wird das Kästchen gezeichnet. So kann man verstehen, ob der Spieler hookt oder sliced und ob er tendenziell zu lang oder zu kurz ist.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der Auswahlliste unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.

Runden spielen → Statistik → Überblick

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, kann eine Runde Schlag für Schlag nachvollzogen werden:

Oben links wird das Par, die Vorgabe und die Länge des ausgewählten Lochs angezeigt. Darunter das Resultat des Spielers in Schlägen, Punkten und Putts.

Oben rechts kann mit der Auswahlliste oder den < und > Knöpfen das aktuelle Loch ausgewählt werden. Mit B kann das Birdie Buch des aktuellen Lochs geöffnet werden, auf dem die Schläge des Spielers als Linien gezeichnet werden. Um diese Linien zu sehen, müssen entweder die GPS Positionen der Schläge erfasst und das Birdie Buch Bild GPS kalibriert worden sein oder die Ballpositionen der Schläge visuell auf dem Birdie Buch erfasst worden sein. Die einzelnen Positionen werden mit kleinen Kreissymbolen angezeigt. Um eine GPS Position oder eine visuell erfasste Ballpositionen zu löschen, auf dieses Kreissymbol tippen.

Im unteren Teil wird der Verlauf der einzelnen Schläge des Spielers auf dem Loch angezeigt. Pro Schlag werden Schläger, Resultat und Position angezeigt - bei Putts und Annäherungen zusätzlich die Länge des Putts und die Art der Annäherung. Mit der Bildlaufleiste links kann zwischen den einzelnen Schlägen gewechselt werden.

Um in eine Listenanzeige umzuschalten, bei der nur Schläger und Resultat oder Schlaglänge angezeigt werden, ganz unten rechts auf tippen. In der Listenanzeige kann mit der Auswahlliste Anzeige ausgewählt werden, ob neben dem Schläger das Resultat oder die Schlaglänge angezeigt werden soll. Um zur ausführlichen Anzeige zurückzukehren, auf tippen.

Um den Spieler auszuwählen, für den der Überblick angezeigt werden soll, den Spieler in der Auswahlliste unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.

Runden spielen ⟶ Statistik ⟶ Putts

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, wird eine Analyse über das Putten angezeigt:

Oben links werden die Prozentsätze der eingelochten Putts für die Langen Putts, Mittleren Putts, Kurzen Putts und Tap-Ins angezeigt.

Oben rechts werden die Prozentsätze der Längen der ersten Putts auf einem Loch angezeigt. Dies gibt einen guten Anhaltspunkt über die Qualität der Annäherungsschläge.

Im unteren Teil wird die durchschnittliche Anzahl der Putts pro Loch in Abhängigkeit von der Länge des ersten Putts auf einem Loch und des Pars des Lochs angezeigt. Die erste Spalte zeigt die Putts pro Loch auf allen Löchern, die zweite Spalte auf den Par 3s, die dritte Spalte auf den Par 4s und die vierte Spalte auf den Par 5s an. Die erste Zeile zeigt die Putts pro Loch an, wenn der erste Put ein langer Put war, die zweite Zeile, wenn er ein mittlerer Put war, die dritte Zeile, wenn er ein kurzer Put war, die vierte Zeile, wenn er ein Tap-In war und die letzte Zeile den Durchschnitt all dieser Fälle.

Unten rechts wird angezeigt, auf wie vielen Löchern und Putts die Statistik basiert.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der Auswahlliste unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.

Runden spielen ⟶ Statistik ⟶ Annäherungen

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, wird eine Analyse über die Annäherungen angezeigt. Die Analysen sind immer aufgeschlüsselt nach dem benutzten Schläger und der Art der Annäherung:

Mit der Auswahlliste Stat kann ausgewählt werden, welche Annäherungs-Statistik angezeigt werden soll:

- Eingelocht mit Schlägen: zeigt an, wie viele Schläge noch gebraucht wurden, um den Ball einzu-

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

lochen. Ein Schlag entspricht einem Chip-In, zwei Schläge einem Pitch-Putt und so weiter. Unter den Zahlen zeigt eine horizontale Balkengrafik das Verhältnis zwischen der Anzahl der Schläge

- Grün getroffen: zeigt an, wie oft die Annäherungen auf dem Grün gelandet sind. Der Wert wird sowohl numerisch als auch in einer horizontalen Balkengrafik angezeigt
- Länge des ersten Putts: zeigt an, wie lange der erste der auf die Annäherung folgende Put war. Putts können Tap-Ins, kurze, mittlere oder lange Putts sein. Es wird sowohl die durchschnittliche Länge als auch, in einer horizontalen Balkengrafik, das Verhältnis der Puttlängen zueinander angezeigt
- Ballposition: zeigt in einer Grafik an, wie oft der Ball nach der Annäherung links oder rechts oder zu lange oder zu kurz vom Ziel gelandet ist. Je öfter Sie in einer „Zone“ gelandet sind, desto dunkler wird diese

Darunter kann mit den 4 Auswahllisten bestimmt werden, für welchen Schläger oder Schlägergruppe (kurze Eisen, Wedges, ...) die Statistik angezeigt werden soll. Rechts der Auswahlliste wird die Anzahl der Annäherungen mit diesem Schläger und der Wert für alle Annäherungsarten angezeigt. Darunter werden die Werte aufgeschlüsselt nach den einzelnen Annäherungstypen (für einen Pitch, für einen Chip, für einen Bunkerschlag und für ein Texas-Wedge -Annäherung mit dem Putter) angezeigt.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der Auswahlliste unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.

Runden spielen → Statistik → Längen

Diese Statistik ist nur in der Eagle-Version verfügbar und setzt voraus, dass die Schlaglängen per GPS erfasst wurden. Es wird eine Analyse, wie weit der Spieler mit bestimmten Schlägern schlägt und längenbezogene Grafiken angezeigt.

Im oberen Teil können mit den Auswahllisten drei Schläger ausgewählt werden, für die die Schlaglängen angezeigt werden. Rechts der Auswahlliste wird die Anzahl der Schläge mit diesem Schläger sowie die durchschnittliche Schlaglänge mit diesem Schläger angezeigt. Darunter wird die kürzeste und längste Schlaglänge mit dem ausgewählten Schläger angezeigt. Ebenso wird eine Grafik angezeigt, die pro Schlag eine vertikale Linie hat. Die Linien befinden sich an der der Schlaglänge entsprechenden horizontalen Position. Wenn eine Linie dunkler wird, bedeutet dies, dass mehrere Schläge diese Länge hatten. An Hand dieser Wolkenbildung kann analysiert werden, wie konstant und verlässlich die Schlaglängen sind.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Im unteren Teil werden Grafiken angezeigt, die Zusammenhänge zwischen Score und Schlaglänge aufzeigen. Um eine Grafik auszuwählen, die Auswahlliste benutzen. An den Seiten der Grafik können die Einheiten der Grafik und die Anzahl der Schläge, die der Grafik zu Grunde liegen, abgelesen werden. Um die Farbe der Linie zu ändern, auf das farbige Kästchen tippen und die neue Farbe auswählen. Die Grafiken, die zur Verfügung stehen, sind:

- Grün in Regulation getroffen aus %: zeigt den Prozentsatz der Grüns, die in Regulation getroffen wurden in Abhängigkeit von der Entfernung zum Grün beim ersten Schlag auf Par 3s, beim zweiten Schlag auf Par 4s und beim dritten Schlag auf Par 5s an.
- Schläge nach Grün getroffen aus: zeigt an, wie viele Schläge noch gebraucht wurden, um einzulochen, nachdem das Grün aus einer gewissen Entfernung getroffen wurde
- Über Par nach Drivelänge: zeigt in Abhängigkeit von der Länge des Abschlags an, wie viele Schläge über Par gespielt wurde
- Länge pro Schläger: zeigt die durchschnittliche Schlaglänge pro Schläger an. Diese Grafik steht nur zur Verfügung, wenn die Schläger im Bag für den Spieler eingegeben wurden

Unten kann auf getippt werden, um die Statistik auf die Schläge zu begrenzen, die bei der Eingabe der Schlagdetails in normalen Längen gelandet sind. Auf tippen, um alle Schläge in der Statistik zu benutzen. Um die Schläge, die als Annäherungen definiert wurden, auszuschließen die entsprechende Option in Einstellungen - Sonstiges aktivieren.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der Auswahlliste unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf Ende tippen.

Runden spielen ⟶ Als Email versenden

Diese Funktion ist nur über die PC Software möglich. Mit dieser Funktion kann eine Runde als Email versandt werden:

Jeder Spieler der Runde wird unter Mail senden an angezeigt. Wenn für den Spieler eine Email Adresse hinterlegt ist, kann dieser durch ankreuzen des Kontrollkästchens zu den Empfängern der Email hinzugefügt werden. Weitere Empfänger können im Feld darunter eingetragen werden, mehrere Empfänger müssen mit einem Semikolon getrennt werden.

Unter In Mail Ergebnisse schicken kann mit den Kontrollkästchen ausgewählt werden, welche Ergebnisse versandt werden sollen:

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

- nach Schlägen: die Anzahl der Schläge jeder Spielers
- Stableford: die Stablefordpunkte, die jeder Spieler erzielt hat
- Stableford Brutto: die Brutto Stablefordpunkte, die jeder Spieler erzielt hat
- Spiel: wenn auf der Runde ein Spiel gespielt wurde, dass in Löchern (z.B. Lochwettspiel) oder Punkten (z.B. Bingo-Bango-Bongo) abgerechnet wird, das Spielergebnis eines jeden Spielers
  Die Ergebnisse können auch als Datei an die Email angehängt werden:
- das Text-Datei Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einer Text-Datei zu versenden
- das HTML-Datei Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einer HTML-Datei für das Internet zu versenden
- das CSV-Datei Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einer CSV-Datei, die in Tabellenverarbeitungen wie Excel benutzt werden kann, zu versenden
- das PoGoSco-Datei Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einer Datei im nativen Mobile Golf Scorer™ Dateiformat zu versenden
- das XML-Datei Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einer im Industriestandard XML für Datendateiformate Datei Text-Datei zu versenden. Wenn eine XML Datei versandt wird, wird automatisch ein XML Style-Sheet PoGoSco.xsl mitversandt, um die XML Daten mit dem Internet Explorer 6.0 oder höher anzeigen zu können
- das PDF-Datei Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einem Rundenreport nach den Einstellungen für PDF in einer druckbaren PDF Datei zu versenden
- das Google Earth Datei Kontrollfeld ankreuzen, um die GPS Positionen der Schläge in einer KML Datei, die man sich in Google Earth ansehen kann, zu versenden

Um die Email zu generieren, auf Schicken tippen. Die Email wird in den Postausgang gespeichert. Um die Email zu verschicken, muss der PC mit dem Internet verbunden werden und die Emails mit Outlook verschickt und empfangen werden. Um abzubrechen, auf Abbruch tippen.

Runden spielen → Simple Mode

Der Simple Mode ist für die Anwender gedacht, deren Hauptaugenmerk darauf liegt, mit GPS Entfernungen zu sehen, die Länge Ihrer Schläge zu messen und Ihren Score einzugeben. Für diese Anwender gibt es den Simple Mode, der sich auf diese Kernaufgaben konzentriert, mit sehr großer Schriftart arbeitet und große, finger-taugliche Knöpfe hat. Tiefergehende Funktionen, wie das Scoren für mehr als eine Person, die Erfassung von Schlagdetails oder die detaillierte Betrachtung des kurzen Spiels ist in diesem Modus nicht möglich. Es kann jedoch jederzeit zwischen dem Normalen und dem Simple Mode umgeschaltet werden.

Um in den Simple Mode zu gelangen, links unten auf MoGoSco gehen und im Menü Simple Mode wählen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Der Bildschirm ist im Runde spielen Simple Mode in fünf Teile aufgeteilt:

Im obersten Teil wird der Platz, auf dem gespielt wird sowie das aktuelle Loch, dessen Par, die Vorgabe (Handicap), die Anzahl der Schläge die der Spieler an dem Loch vor hat (pro Schlag ein /) und die Länge des Lochs angezeigt.

Oben rechts ist die Anzeige für das GPS zu finden:

schaltet das GPS ein, einmal eingeschalten kann das GPS mit einem weiteren Tap ausgeschaltet werden

bedeutet eine schlechte Stabilität des GPS Signals

bedeutet eine mittlere Stabilität des GPS Signals

bedeutet eine gute Stabilität des GPS Signals

Darunter findet sich die GPS Entfernungsanzeige. In dem großen Kasten sieht man die Entfernung vom Standpunkt zur ausgewählten GPS Position. Die zur Verfügung stehenden GPS Positionen sind unter dem Kasten angezeigt, wobei die ausgewählte Position immer unter der Mitte des Kastens zu finden ist. Mit den und Icons neben der Anzeige kann die aktuelle GPS Position, zu der der Abstand angezeigt wird, umgeschaltet werden. Mit kann ein Schlägervorschlag für die Entfernung angezeigt werden.

Wenn die Platzvermessung mit dem Icon unten eingeschalten wurde, kann mit die ausgewählte GPS Position gelöscht werden. Mit kann eine neue GPS Position für das Loch eingemessen werden.

Darunter findet sich die Anzeige der Schlaglängen. In dem großen Kasten sieht man die Länge des ausgewählten Schlags. Die bereits vermessenen Schläge sind unter dem Kasten angezeigt, wobei der ausgewählte Schlag immer unter der Mitte des Kastens zu finden ist. Mit den und Icons neben der Anzeige kann der aktuelle Schlag, dessen Länge angezeigt wird, umgeschaltet werden. Das Einmessen der Schläge wird später erklärt.

Im unteren Teil ist der Platz, in dem der Score für das Loch eingegeben wird:

- Unter Sch ist die Schlagzahl zu sehen, um diese Eingabe manuell zu aktivieren, auf das Kästchen tippen
- Unter Putts die Anzahl der Putts, um diese Eingabe manuell zu aktivieren, auf das Kästchen tippen

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

- Mit den Zifferntasten 1-0 und X kann die Anzahl der Schläge und Putts eingegeben werden. Nach der Betätigung einer Zifferntaste springt die Eingabe automatisch zum nächsten Feld.
- Mit FwH kann eingegeben werden, ob das Fairway getroffen wurde

In der untersten Zeile stehen Icons zur Verfügung:

wechselt zum vorherigen Loch

wechselt zum nächsten Loch

wechselt zur GPS Erfassung der Schlaglängen

schaltet die Platzvermessung an und aus

wechselt zur Rundenstatistik

wechselt in den normalen Modus

beendet die Runde

Runden spielen → Simple Mode → GPS Positionen erfassen

Hier können die GPS Positionen der Ballpositionen am Abschlag und nach den Schlägen erfasst werden, so dass die Schlaglängen berechnet werden können.

Mit den und Icons muss ausgewählt werden, für welche Position die GPS Koordinaten erfasst werden sollen, wobei die ausgewählte Position in der Mitte des Fensters zu sehen ist:

- Abschlag auswählen, wenn die Position, von der aus der erste Schlag am Loch ausgeführt wird, erfasst werden soll
- Nach Schlag X auswählen, wenn die Position des Balles nach dem Schlag X erfasst werden soll - wenn der Ball nach dem Schlag X gedroppt werden muss, steht in der Liste N Schl X (Aus), N Schl X (Wasser) oder N Schl X (Unsp)
- Wenn der Ball gedroppt werden musste, Drop für Schlag X auswählen und die Position, an der gedroppt wurde erfassen
- Wenn der Ball ins Aus geschlagen wurde, muss die Position des zweiten Schlags von der Stelle nicht erfasst werden, da automatisch die Position des ersten Schlags benutzt wird

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Runde spielen

Mit kann eingestellt werden, dass nach einer erfolgreichen Messung ein Fenster erscheint, in dem der für den Schlag genutzte Schläger ausgewählt werden kann. Wenn dies gemacht wird, stehen in der Spielerstatistik die Schlaglängen pro Schläger zur Verfügung.

Mit wird eine One-Touch GPS Messung gestartet. Ist diese erfolgreich, schließt sich das Fenster. Falls die Schwankung zu groß war, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Die Parameter für die One-Touch GPS Messung werden in den Einstellungen eingestellt.

Mit wird die Erfassung der GPS Position abgebrochen.

Runde spielen → Simple Mode → Platzvermessung

Hier kann ein Platz vermessen werden, das bedeutet, das die GPS Positionen für das Loch erfasst werden, zu denen man sich später den Abstand anzeigen lassen kann.

Unter Position kann mit den und Icons ausgewählt werden, für welche Position (z.B. Abschlag, Bunker, ...) die GPS Koordinaten erfasst werden sollen, wobei die ausgewählte Position in der Mitte des Fensters zu sehen ist.

Unter Details kann mit den und Icons eine genauere Beschreibung der Position (z.B. Links, Rechts, ...) ausgewählt werden, wobei die ausgewählte Detailbeschreibung in der Mitte des Fensters zu sehen ist.

Mit wird eine One-Touch GPS Messung gestartet. Ist diese erfolgreich, schließt sich das Fenster. Falls die Schwankung zu groß war, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Die Parameter für die One-Touch GPS Messung werden in den Einstellungen eingestellt.

Mit wird die Erfassung der GPS Position abgebrochen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Menü

Nachdem links unten auf MoGoSco getippt wurde, erscheint ein Menü, in dem Folgendes ausgewählt werden kann:

- Assistent - wechselt zum Mobile Golf Scorer™ Assistenten
- Simple Mode - schaltet zwischen Simple Mode und dem normalen Modus um
- Turniermodus - schaltet den Turniermodus an und aus
- Spieler - wechselt in den Spieler-Datenbank Modus
- Plätze - wechselt in den Plätze-Datenbank Modus
- Runden - wechselt in den Runden-Datenbank Modus
- Einstellungen - Öffnet das Einstellungen Fenster
- Turniere** - Öffnet die Turnierverwaltung
- Stoppuhr - Öffnet eine Stoppuhr
- Importieren* - Importieren eines Spieles, Platzes, einer Runde oder Lizenz
- Infrarotempfang - Ermöglicht das Empfangen von Spielern, Plätzen und Runden per Infrarot***
- Hilfe - Öffnet die Mobile Golf Scorer™ Hilfe***
- Ende - Beendet den Mobile Golf Scorer™ - der gesamte Speicher wird freigegeben
- Über - Zeigt Versions-, Copyright- und Lizenzierungsinformationen an

*Nicht verfügbar in der PAR Version **Nur in der Eagle Version verfügbar ***Nur über PC Software möglich

---

Menü → Assistent

Mit dem Assistenten ist es sehr einfach, die ersten Schritte mit dem Mobile Golf Scorer™ zu gehen. Der Assistent startet sich automatisch, wenn der Mobile Golf Scorer™ geöffnet wird.

Im obersten Teil auf Spieler, Plätze oder Runden tippen, um den Assistenten in den jeweiligen Modus zu schalten. Nachdem ein Modus aktiviert wurde, zeigt der Assistent an, wie viele Einträge in der Datenbank schon vorhanden sind. Abhängig vom Modus stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- Neuen Spieler anlegen um einen neuen Spieler anzulegen
- Neuen Platz anlegen um einen neuen Platz anzulegen
- Neue Runde anlegen um eine neue Runde anzulegen

Rechts vom Icon wird entweder angezeigt, warum keine Runde gespielt werden kann oder die Runde angezeigt, die gespielt werden kann. Um die Runde zu spielen, auf Spiel tippen; wenn eine Runde

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Menü

gespielt wird, schließt sich der Assistent.

Im untersten Teil kann die Kontrollfläche Assistenten nicht mehr anzeigen angekreuzt werden, wenn der Assistent nicht automatisch beim Start des Mobile Golf Scorer™ geöffnet werden soll. Um den Assistenten zu schließen, auf OK tippen.

Menü → Turniermodus

Mit dem Turniermodus können eventuell nicht regelkonforme Teile des Mobile Golf Scorer™ ausgeschalten werden, um den Mobile Golf Scorer™ auch im vorgabewirksamen Turnier nutzen zu können:

- Der Schlägervorschlag
- Die Angabe einer Höhendifferenz

Menü → Stoppuhr

In diesem Fenster wird eine Stoppuhr angeboten. Diese ist z.B. nützlich, um die 5-Minuten Regel beim Suchen nach einem Ball einzuhalten:

- Das Kontrollkästchen 5 Min ankreuzen, um die Stoppuhr 5 Minuten rückwärts laufen zu lassen. Nach Ende der 5 Minuten klingelt die Stoppuhr bis sie ausgeschaltet wird.
- Mit einem Tap auf läuft die Zeit weiter, nachdem sie gestoppt oder angehalten wurde
- Mit einem Tap auf wird die Zeit gestoppt, beim nächsten Start der Stoppuhr beginnt diese von Vorne zu laufen
- Mit einem Tap auf wird die Zeit angehalten, läuft im Hintergrund aber weiter

Um die Stoppuhr zu schließen, auf Ende tippen.

Menü → Einstellungen

Hier können verschiedene Grundeinstellungen für den Mobile Golf Scorer™ vorgenommen werden:

- Lizenz - um eine Lizenz zu bestellen, zu importieren oder die Maschinennummer anzuzeigen
- Länder - um die Sprache und Längeneinheit auszuwählen
- Farben - um die Einstellung der Farben vorzunehmen
- Eingabe - um Einstellungen zur Dateneingabe vorzunehmen

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Einstellungen

- Sonst - um sonstige Einstellungen vorzunehmen
- Listen - um Einstellungen für die Listen vorzunehmen
- Bilder - um Einstellungen für die Birdie Buch Bilder vorzunehmen
- Speicher** - um die Mobile Golf Scorer™ Dateien zu verwalten
- PDF - um Einstellungen für den PDF-Rundenreport vorzunehmen
- GPS* - um einen GPS-Empfänger einzurichten
- OT-GPS* - um die Optionen für One-Touch GPS einzustellen
- Fenster - um die Größe der Fenster einzustellen

Um eine bestimmte Einstellung zu Öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um geänderte Einstellungen zu übernehmen, auf Übern tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.
*Nur in der Eagle Version verfügbar ** Nicht in der PC Version verfügbar

---

Einstellungen → Lizenz

Hier kann eine Lizenz Mobile Golf Scorer™ bestellt oder importiert oder die Maschinennummer angezeigt werden:

Oben wird angezeigt, welcher Lizenztyp installiert ist (PAR, Birdie oder Eagle) oder, wenn eine Test-Version in Benutzung ist, wie viele Tage noch zur Verfügung stehen, um den Mobile Golf Scorer™ zu testen.

Darunter kann ein neuer Lizenzcode eingegeben werden, den Sie erhalten, wenn Sie eine Lizenz bestellen. Wenn ein neuer Lizenzcode eingegeben wird, muss der Mobile Golf Scorer™ neu gestartet werden. Dazu einfach die entsprechende Frage mit Ja beantworten.

Mit einem Tap auf „Importieren“ kann eine Lizenzdatei, die Ihnen per Email zugesendet wurde, importiert werden.

Mit einem Tap auf „Gerätenummer“ wird die Maschinennummer angezeigt, die zur Bestellung einer Lizenz benötigt wird, da sich der Lizenzcode aus dieser eindeutigen Maschinennummer errechnet.

Mit einem Tap auf „Aktivierungscode verwenden“ kann die Software mit einem Aktivierungscode, den Sie von Ihrem Händler bekommen haben, lizenziert werden.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Einstellungen

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um einen geänderten Lizenzcode zu übernehmen, auf Übern. tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und einen geänderten Lizenzcode zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Einstellungen → Lizenz → Importieren

Hier kann eine Lizenzdatei, die Ihnen per Email zugesendet wurde, importiert werden.

Mit den Auswahllisten den Ordner auswählen, in dem die zu importierende Lizenzdatei ist.

Um die Lizenzdatei zu importieren, diese antippen. Um abzubrechen, auf Abbr tippen.

Einstellungen → Lizenz → Aktivierungscode verwenden

Hier kann ein Aktivierungscode verwendet werden, um die Software zu lizenzieren. Diese Lizenzierung findet über das Internet statt, deswegen muss der Pocket PC entweder online sein oder sich mit dem Internet verbinden können.

Bei „Name“ muss der Name des Lizenznehmers eingetragen werden.

Bei „Email“ muss die Email Adresse des Lizenznehmers eingetragen werden, dies ist sehr wichtig, da an diese Adresse eine Kopie des Lizenzcodes geschickt wird.

Bei „Aktivierungscode“ muss der Aktivierungscode, den Sie von Ihrem Händler erhalten haben, eingetragen werden.

Auf OK tippen, um die Aktivierung durchzuführen. Nach erfolgreicher Aktivierung erscheint eine Meldung, die die Lizenzierung bestätigt. Der Mobile Golf Scorer™ muss neu gestartet werden, um die neue Lizenzierung zu verwenden, dazu einfach die Meldung mit Ja beantworten.

Auf Abbruch tippen, um die Verwendung des Aktivierungscodes zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Einstellungen

Einstellungen → Länder

Hier kann die Sprache, in der der Mobile Golf Scorer™ betrieben wird und die Längeneinheit für die Eingabe oder Darstellung einer Länge eingestellt werden:

Mit der Auswahlliste Sprache kann eine neue Sprache eingestellt werden. Es stehen Deutsch, Englisch und Spanisch zur Verfügung. Um die neue Sprache zu aktivieren, muss der Mobile Golf Scorer™ neu gestartet werden.

Mit der Auswahlliste Einheit für Längen kann eine neue Längeneinheit ausgewählt werden. Es stehen Meter und Yards zur Verfügung. Um die neue Längeneinheit zu aktivieren, muss der Mobile Golf Scorer™ neu gestartet werden.

Um eine bestimmte Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um geänderte Einstellungen zu übernehmen, auf Übern. tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Einstellungen → Farben

Hier kann die Einstellung der Farben vorgenommen werden. Der Mobile Golf Scorer™ benutzt 6 Farben, um gute und schlechte Ergebnisse, z.B. in der Scorekarte oder in der Statistik - Schläge, darzustellen:

- Um eine Farbe zu ändern, auf diese tippen und die neue Farbe auswählen. Um die Mobile Golf Scorer™ Standard-Farben wieder einzustellen, auf Standard tippen
- Mit HTML Export in Farbe wird bestimmt, ob die Scorekarten, die als HTML Datei exportiert oder als HTML Datei in einer Email verschickt werden, farbig sind

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf Übern. tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Einstellungen

Einstellungen → Eingabe

Hier Einstellungen betreffend der Dateneingabe vorgenommen werden:

- Mit Grün in Regulation automatisch kann der Mobile Golf Scorer™ automatisch beim Erfassen der Schläge ermitteln, ob das Grün in Regulation getroffen wurde
- Mit Putts detailliert eingeben kann die Eingabe der Längen der Putts während der Eingabe der Schlagdetails aktiviert werden
- Mit Schlagresultat auf Bild wählen wird eingestellt, dass bei der graphischen Eingabe des Schlagresultats eine Grafik und keine Knöpfe genutzt werden
- Mit Erst alle Schläge, dann Putts kann eingestellt werden, dass der Cursor bei der Ergebniseingabe zunächst durch alle Schläge und dann durch alle Putts wandert

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf Übern tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Einstellungen → Sonstige

Hier können sonstige Einstellungen vorgenommen werden:

- Mit Alle Hinweise wieder anzeigen können die Hinweise, die nicht mehr angezeigt werden sollten, wieder angezeigt werden
- Mit Schläge kurzes Spiel in Längen Stat wird bestimmt, ob die Schläge, die als Annäherungen definiert wurden, in der Längenstatistik mit berücksichtigt werden sollen
- Mit Uhrzeit statt Spielzeit anzeigen wird im Runde Spielen Fenster die Uhrzeit statt der Spielzeit angezeigt
- Mit Koordinaten in Dezimalgraden werden GPS Koordinaten in Dezimalgraden und nicht in Graden, Minuten und Sekunden angezeigt und bearbeitet
- Mit Tool Tip Hilfe anzeigen können am PC die Tool Tip Hilfen An- oder Abgeschalten werden

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf Übern tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Einstellungen

Einstellungen → Listen

Hier können Einstellungen für die Listen vorgenommen werden:

- Mit Kleine Schrift in Listen wird in der Spieler-, Plätze- und Rundenliste sowie bei der Platzauswahl beim Start einer Runde eine kleinere Schriftart benutzt
- Mit Lange Auswahllisten können die Auswahllisten im Runde Spielen Fenster und bei der Eingabe der Schlagdetails auf maximale Bildschirmhöhe eingestellt werden
- Mit Plätze mit Länderkürzel kann den Platznamen in allen Auswahllisten zur besseren Sortierung das Länderkürzel vorangestellt werden
- Mit Plätze abgekürzt anzeigen kann der Platzname in allen Anzeigen und Listen zur besseren Unterscheidbarkeit abgekürzt angezeigt werden, so wird z.B. aus Golf Club GC
- Mit Rundentitel in Liste anzeigen kann der eingegebene Rundentitel als zweite Zeile in der Liste der Runden und der Rundenauswahl in der Spielerstatistik angezeigt werden
- Mit Nur Runden der letzten 60 Tage werden in der Rundenliste nur die Runden der letzen 60 Tage angezeigt

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf Übern tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Einstellungen → Bilder

Hier können Einstellungen in Bezug auf die Birdie Buch Bilder vorgenommen werden:

- Mit Lochbilder in hoher Qualität wird bestimmt, ob die Birdie Buch Bilder geglättet dargestellt werden sollen. Eine geglättete Darstellung erhöht die Qualität, erfordert aber auch mehr Rechenzeit und macht das Birdie Buch langsamer
- Mit Symbole nicht mitzoomen wird bestimmt, dass die den Birdie Buch Bildern überlagerten Symbole nicht mitwachsen, wenn in das Bild hineingezoomt wird. Dies erfordert sehr wenig Rechenleistung.
- Mit GPS statt grafischer Kalibrierung bei Lochbildern benutzen wird festgelegt, dass der Abstand zum Grün beim Tap auf das Lochbild und die Schlaglängen auf Grund von visuell erfassten Ballpositionen immer an Hand der GPS Kalibrierung und nicht an Hand der grafischen Kalibrierung berechnet wird
- Mit GPS Symbole anzeigen kann die Anzeige der Symbole für die GPS Kalibrationspositionen auf dem Bild an- und ausgeschalten werden

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Einstellungen

- Mit Nach Positionsmarkierung auf Bild Schlagdetails abfragen wird festgelegt, dass nach dem visuellen erfassen einer Ballposition die Schlagdetails (Schläger, Landezone und Schlagresultat) graphisch abgefragt werden
- Mit Korrektur unproportionale Abschläge wird eine Funktion aktiviert, die versucht, bei Bildern bei denen der Bereich Abschlag zu Fairway im Vergleich zum Bereich Fairway und Grün zu klein dargestellt ist, dies zu korrigieren
- Mit Änderungen bei < > immer speichern wird aktiviert, dass alle Änderungen bei den Lochbildern automatisch gespeichert werden, wenn mit den Icons durch die Lochbilder geblättert wird
- Mit Auf Standpunkt zentrieren werden die Lochbilder automatisch so verschoben, dass sie auf den eigenen Standpunkt zentriert sind
- Mit Sicherer Modus für Google Earth wird beim Import von Lochbildern von Google Earth eine sichere, aber langsamere Technologie benutzt. Dieses Option aktivieren, wenn beim Bilderimport schwarze Bilder erscheinen. Diese Funktion ist nur mit der PC Software möglich.

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf Übern tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Einstellungen → Speicher

Hier können die Mobile Golf Scorer™ Datenbank- und/oder Lochbilder-Dateien auf einen neuen Speicherort verschoben werden. Die Dateien können entweder im Hauptspeicher (Standard) gehalten werden oder auf der installierten Speicherkarte (SD Karte). Wenn die Dateien in einer Speicherkarte gehalten werden, wird die Geschwindigkeit des Mobile Golf Scorer™ sinken.

Unter Speicherort für Daten wird angezeigt, ob die Datenbank- bzw. Lochbilder-Dateien momentan im Hauptspeicher oder auf einer Speicherkarte gehalten werden. Mit der Auswahlliste kann für die Datenbank- bzw. Lochbilder-Dateien ein neuer Speicherort ausgewählt werden, wobei der Speicherort nicht der Selbe für beide Dateitypen sein muss.

Unter Mobile Golf Scorer™ Daten wird angezeigt, wie viel Speicher der Mobile Golf Scorer™ insgesamt und für Programm, Datenbanken (es gibt immer 3 Datenbanken) und Lochbilder benutzt, ebenso wird die Anzahl der gespeicherten Lochbilder angezeigt.

Unter Kapazität kann, für den Hauptspeicher und die installierten Speicherkarten, die totale Kapazität

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

und der freie Speicherplatz angezeigt werden. Mit der Auswahlliste kann die Kapazität eines anderen Speicherorts angezeigt werden.

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um die Dateien auf einen neuen Speicherort zu verschieben, auf Übern tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die Dateien auf einen neuen Speicherort zu verschieben, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Einstellungen → PDF

Hier können Einstellungen für den PDF-Rundenreport vorgenommen werden. Der PDF Rundenreport kann beim Exportieren einer Runde oder beim Versenden einer Runde per Email erstellt werden:

- Mit der Auswahlliste Seitengröße kann eingestellt werden, ob die PDF Datei in DIN A4, US Letter oder Albatros Terminal erstellt wird.
- Mit PDF Scorekarte in Farbe kann die Scorekarte im PDF Rundenreport farbig erstellt werden.
- Mit Statistiken können Statistiken für jeden Spieler im PDF Rundenreport integriert werden. Neben der Numerischen Tabelle können mit der Auswahlliste noch die Übersichts- und Durchschnittsgrafiken ausgewählt werden.
- Mit Drives können Statistiken der Abschläge jedes Spielers im PDF Rundenreport integriert werden.
- Mit Schlagresultate können Statistiken, wie der Ball mit einem Schläger getroffen wurde, für jeden Spieler, für den Schlagdetails eingegeben wurden, im PDF Rundenreport integriert werden.
- Mit Schlaglängen können Statistiken, wie weit der Ball mit einem Schläger geschlagen wurde, für jeden Spieler für den Schlaglängen erfasst wurden, im PDF Rundenreport integriert werden .
- Mit Ohne sehr weite/kurze Schläge können die Statistiken auf die Schläge, die in normalen Längen wie bei den Schlagdetails eingegeben, gelandet sind, beschränkt werden.
- Mit Lochbilder können die Birdie Buch Bilder aller Löcher mit in den PDF Rundenreport integriert werden.
- Mit Schläge können die Schläge aller Spieler als Linien über die Birdie Buch Bilder gezeichnet werden - um diese Linien zu sehen, müssen entweder die GPS Positionen der Schläge erfasst und das Birdie Buch Bild GPS kalibriert worden sein oder die Ballpositionen der Schläge visuell auf dem Birdie Buch erfasst worden sein
- Mit Mit Schlaglängen können über diesen Linien Kästchen angezeigt werden, in denen die Länge der Schläge angezeigt wird
- Mit Schläger können unter den Birdie Buch Bildern die Schläger angezeigt werden, mit denen die Bahn von den Spielern gespielt wurde

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Einstellungen

In der untersten Zeile wird angezeigt, welcher Algorithmus zur Komprimierung der PDF Datei benutzt wird.

Um eine bestimmte Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um geänderte Einstellungen zu übernehmen, auf Übern tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Einstellungen → GPS

Hier kann ein GPS-Empfänger eingerichtet werden. Der Mobile Golf Scorer™ arbeitet mit allen GPS-Empfängern, die einen der Industriestandards NMEA oder Sirf unterstützen, zusammen.

Oben kann mit den Auswahllisten Anschluss und Geschw der Anschluss und die Übertragungsgeschwindigkeit des GPS Empfängers ausgewählt werden. Die meisten GPS Empfänger arbeiten mit 4800 Baud. Bei Windows Mobile 5 Geräten mit installiertem GPS Intermediate Driver, der die gleichzeitige Benutzung von GPS mit mehreren Applikationen erlaubt, kann Geteilt als Anschluss ausgewählt werden. Am Ende der Liste der Anschlüsse kann Einstellungen ausgewählt werden, um die erweiterten GPS Anschlusseinstellungen aufzurufen.

Um sich mit dem Empfänger zu verbinden, auf Verbinden tippen. Wenn eine Verbindung besteht, kann auf Trennen getippt werden, um die Verbindung zu beenden.

Wenn eine Verbindung mit dem GPS Empfänger besteht, werden auf dem Bildschirm verschiedene GPS-Daten angezeigt:

- Rechts neben dem Trennen Knopf ist die Art des GPS Fixes (die Art wie der GPS Empfänger die Position ermittelt hat) angezeigt (2D, 3D oder DIF). Rechts davon wird die Verwässerung (Dilution) der GPS Position angezeigt.
- Darunter wird der Breitengrad der Position in Grad, Minuten und Sekunden angezeigt. Rechts daneben die horizontale Verwässerung (Dilution).
- Weiter darunter wird der Längengrad der Position in Grad, Minuten und Sekunden angezeigt. Rechts daneben die vertikale Verwässerung (Dilution).
- Weiter darunter wird die Höhe der momentanen Position in der gewählten Einheit angezeigt, rechts daneben die Geschwindigkeit der Bewegung
- Danach wird angezeigt, wie viele Satelliten in Sichtweite (zweite Zahl) sind und wie viele davon zur Bestimmung der Position genutzt werden (erste Zahl). Rechts daneben wird das aktuelle Datum und Zeit, wie von den GPS Satelliten übertragen, angezeigt.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Einstellungen

- In der Grafik darunter wird für jeden Satelliten ein Balken angezeigt. Je höher der Balken ist, desto besser ist der Empfang zu diesem Satelliten. Wenn der Balken gefüllt ist, wird der Satellit zur Positionsbestimmung genutzt. Unter dem Balken ist die Nummer des Satelliten zu sehen. Mit den Knöpfen und kann diese Grafik aus- und eingeklappt werden.
- Unter der Grafik wird die Bewegung in den letzten 5, 10 und 30 Sekunden angezeigt. Wenn der GPS Empfänger nicht bewegt wird, dient dies zur Einschätzung der Qualität der GPS Position (wenn die Bewegung bei Stillstand weniger als 1 Meter oder Yard ist, kann man von einem guten GPS Signal ausgehen).
- Mit den Knöpfen und kann eine Grafik ein- und ausgeklappt werden, die die letzten gemessenen GPS Positionen darstellt. In der Grafik ist die zuletzt gemessene Position in der Mitte, die davor gemessenen Position je nach Ihrer Abweichung angezeigt. Je heller ein Punkt ist, desto älter ist die Messung. Der Maßstab der Grafik wird rechts neben dem Quadrat angezeigt.
- Unter den Bewegungen wird ein farbiger horizontaler Balken angezeigt. Dieser Balken zeigt an, wie viele der letzten empfangenen GPS Positionen sich von oder zur letzten erfassten Position bewegt haben. Viele GPS Empfänger sind recht langsam in der Übertragung der Daten, so dass es anzuraten ist, vor der Erfassung einer Position ein wenig zu warten. Der Idealzustand ist erreicht, wenn die beiden Teile des Balkens die gleiche Länge haben, da dies auf eine stabile GPS Position schließen lässt.
- Unten können mit dem Opt Knopf die erweiterten GPS Optionen aufgerufen werden
- Unten können die Von und Nach Knöpfe benutzt werden, um Entfernungen zu messen. Zunächst an einer Stelle auf Von tippen, dann zu einer anderen Stelle gehen und auf Nach tippen. Die Entfernung zwischen den zwei Stellen wird, während der Bewegung laufend die zwischen Von-Punkt und Standpunkt, nach einem Tap auf Nach die zwischen Von-Punkt und Nach-Punkt, angezeigt. Dies ist eine weitere Möglichkeit, die Qualität der GPS Positionen einzuschätzen.

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um geänderte GPS Einstellungen zu übernehmen, auf Übern tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten GPS Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Einstellungen → GPS Erweiterte Optionen

Hier können erweiterte Einstellungen für den GPS Empfänger, wie das zu verwendende Protokoll, getroffen werden. Nicht alle GPS Empfänger unterstützen alle Einstellungen, bitte wenden Sie sich an den Hersteller Ihres GPS Empfängers für Details. Ebenso speichern nicht alle GPS Empfänger alle Einstellungen im Gerät, also sicherstellen, dass die gewünschten Einstellungen beim Verbinden mit dem GPS Empfänger getroffen werden.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Einstellungen

- Mit Protokoll kann zwischen dem NMEA, Sirf und Geteilt Protokoll umgeschaltet werden. Das Sirf Protokoll hat den Vorteil, dass es einen Energiesparmodus unterstützt. Das Protokoll speichert sich im GPS Empfänger ab, wenn andere Anwendungen mit dem GPS Empfänger benutzt werden, die das Sirf Protokoll nicht unterstützen, bitte vor beenden des Mobile Golf Scorers™ das NMEA Protokoll auswählen.
- GPS automatisch neu verbinden ankreuzen, um automatisch zu versuchen eine abgebrochene Verbindung zu einem GPS Empfänger wieder herzustellen, dies ist vor Allem bei Bluetooth GPS Empfängern ratsam, wenn sich das GPS und der Pocket PC so weit voneinander entfernen, dass die Verbindung abbricht
- Strom sparen ankreuzen, um den GPS Empfänger in einen Energiesparmodus (technisch Power Trickle Mode genannt) zu versetzen. Das erzeugt weniger GPS Messungen, spart aber erheblich Energie. Diese Einstellung ist nur im Sirf Protokoll verfügbar.
- Stehende Positionen verhindern ankreuzen, wenn das Problem besteht, dass der GPS Empfänger immer die selben Koordinaten liefert, obwohl er ein wenig bewegt wird. Dieses Feature, technisch Static Navigation genannt, ist bei der Autonavigation sehr hilfreich, aber beim Golf bewegt man sich wenig und will exakte Positionen. Diese Einstellung ist nur im Sirf Protokoll verfügbar.
- Mit Frequenz setzen auf kann die Frequenz der GPS Nachrichten vom GPS Empfänger zum Mobile Golf Scorer™ eingestellt werden. Wenn das Gerät sehr langsam wird oder nicht mehr antwortet, kann das daran liegen, dass das Gerät mit der Verarbeitung der GPS Informationen zu sehr ausgelastet ist. Die Standardfrequenz ist eine Sekunde.

Wenn eine Einstellung verändert wird, kann der Fortschritt der Einstellung in der entsprechen Box abgelesen werden. In der Box Auswertungsrückstand wird angezeigt, wie viele Bytes an Information vom GPS Empfänger der Mobile Golf Scorer™ noch nicht verarbeitet hat. Wenn dieser Wert konstant hoch ist, die Frequenz der Nachrichten auf mehr Sekunden setzten. Die Nachrichten-Frequenz Box zeigt an, alle wie viele Sekunden der GPS Empfänger eine Nachricht an das Gerät schickt. Ein Wert von 2 bedeutet alle 2 Sekunden eine Nachricht. Die Status Box zeigt die letzte vom GPS Empfänger empfangene Nachricht an.

Auf den Ende tippen, um die erweiterten GPS Optionen zu verlassen.

Einstellungen → GPS Anschluss

Hier können erweiterte Einstellungen für den GPS Anschluss getroffen werden.

- Mit Alle Anschlüsse anzeigen werden in der Liste der Anschlüsse nicht nur die vom Betriebssystem als existent gemeldeten Anschlüsse sondern alle theoretisch möglichen Anschlüsse angezeigt.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Einstellungen

- Mit GPS Anschluss suchen kann nach einem GPS Gerät gesucht werden. Es werden dann alle Anschlüsse mit allen möglichen Geschwindigkeiten geöffnet und nach einem GPS Gerät gesucht. Der aktuelle Anschluss und die aktuelle Geschwindigkeit werden unter dem Fortschrittsbalken angezeigt. Wird ein GPS Gerät gefunden, wird dessen Anschluss und Geschwindigkeit angezeigt.

Um die neuen Einstellungen zu übernehmen, auf OK tippen. Um das Fenster zu schließen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Einstellungen → One Touch GPS

Hier können die Optionen für das One-Touch GPS eingestellt werden:

- Unter Messdauer kann, in Sekunden, die Länge der Messung eingestellt werden. Ungeachtet dieser Messdauer ist die Messung beendet, sobald die unter Max Bewegung eingestellte Genauigkeit des GPS Signals erreicht wird.
- Unter Max Bewegung wird, in Metern oder Yards, eingestellt, wie genau die Messung sein soll. Wenn während der eingestellten Messdauer die Schwankung des GPS Signals unter der eingestellten maximalen Bewegung ist, ist eine Messung erfolgreich.

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um geänderte GPS Einstellungen zu übernehmen, auf Übern tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten GPS Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Einstellungen → Fenster

Anders als auf dem Gerät kann die Fenstergröße in der PC Version für alle Haupt-Fenster frei gewählt werden:

- 240x320 - QVGA Hochformat
- 360x480 - MVGA Hochformat
- 480x360 - MVGA Querformat
- 480x640 - VGA Hochformat:
- 640x480 - VGA Querformat

Um eine andere Einstellung zu Öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um die

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Menü

geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf Übern tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf OK tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf Abbruch tippen.

Menü → Turniere

Hier können Turniere verwaltet werden:

Es können sowohl Tagesturniere als auch Langzeit Lochwettspiele und Mehrtagesturniere ausgewertet werden. Mit der Klappliste unten kann zwischen diesen Turnierarten umgeschaltet werden.

Bei einem Tagesturnier stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Spieler - um die Spieler des Turniers zu bestimmen
- Leader Board - um das Leader Bord des Turniers zu sehen
- Spiel - um das Resultat eines Spiels im Turnier zu sehen

Bei einem Langzeit Lochwettspiel stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Spieler - um die Spieler des Langzeit Lochwettspiels zu bestimmen
- Runden - um die Runden des Langzeit Lochwettspiels zu bestimmen
- Spiel - um das Resultat des Langzeit Lochwettspiels zu sehen

Bei einem Mehrtagesturnier stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Tage - um die Tage zu bestimmen, an denen die Runden des Mehrtagesturniers gespielt wurden
- Leader Board - um das Leader Bord des Mehrtagesturniers zu sehen

Um eine bestimmte Turnieroption zu Öffnen, auf die entsprechende Karte oben am Bildschirm tippen. Um die Turnierverwalten zu verlassen, auf Ende tippen.

Tagesturnier → Spieler

Hier werden die Spieler ausgewählt, die im Turnier mitspielen. Nur Spieler, die am Selben Tag eine Runde gespielt haben, können ausgewählt werden:

Mit der Auswahl neben Datum kann der Tag des Turniers ausgewählt werden.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Turnier

Es wird eine Liste aller Spieler angezeigt, die an dem gewählten Tag eine Runde gespielt haben. Um einen Spieler in das Turnier aufzunehmen, das Kontrollkästchen links des Spielers ankreuzen. Um den Spieler nicht im Turnier zu haben, das Kreuz entfernen.

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die Auswahlliste unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf Ende tippen.

Tagesturnier → Leader Board

Hier wird das Leader Board des Turniers angezeigt:

Mit der Auswahl neben Typ kann zwischen Stableford, Stableford Brutto, Schlägen und Netto Schlägen umgeschaltet werden.

Mit der Auswahl Preise kann angegeben werden, wie viele Preise in dem Turnier vergeben werden sollen.

Es wird eine Liste aller Spieler angezeigt, sortiert nach Ihrem Ergebnis im Turnier.

Bei einem Gleichstand in der ausgewählten Wertung wird, wie in der Wettspielordnung vorgesehen, unter Zugrundelegung von neun der gespielten Löcher, die nach dem Schwierigkeitsgrad entsprechend der Vorgabenverteilung (1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9) ausgewählt wurden, gestochen. Bei weiterer Gleichheit zählen die sechs Löcher mit dem Schwierigkeitsgrad 1, 18, 3, 16, 5, 14, danach 1, 18, 3 und schließlich nur das schwerste Loch. Falls dann immer noch ein Gleichstand herrscht, entscheidet das Los.

Um das Leader Board als HTML oder PDF Datei zu speichern, auf das Icon tippen. In der HTML oder PDF Datei sind neben dem Ergebnis der gewählten Wertung auch die Ergebnisse der anderen Wertungen sowie Handicap der Spieler und Slope und CR der Abschläge des Platzes enthalten. Dann muss der Dateiname eingegeben und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Um das Leader Board als HTML oder PDF Datei zu speichern, auf OK tippen. Um abzubrechen auf Abbruch tippen.

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die Auswahlliste unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf Ende tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Turnier

Tagesturnier → Spiel

Hier wird das Ergebnis eines Spiels innerhalb des Turniers angezeigt:

Mit der Auswahlliste kann das Spiel ausgewählt werden:

- Lochwettspiel: ein Lochwettspiel aller Spieler im Turnier gegeneinander. In der Liste wird das zusammengefasste Ergebnis aller Lochwettspiele angezeigt, um die einzelnen Ergebnisse aller Lochwettspiele anzuzeigen, das Kontrollkästchen Details ankreuzen

Drunter wird eine Liste aller Spieler mit den Ergebnissen des Spiels angezeigt.

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die Auswahlliste unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf Ende tippen.

Langzeit Lochwettspiel → Spieler

Hier werden die Spieler ausgewählt, die im Langzeit Lochwettspiel mitspielen:

Anzahl der Spieler: Die Anzahl der Spieler des Langzeit Lochwettspiels auswählen

Spieler: Mit der Auswahlliste die Spieler aus der Spieler-Datenbank auswählen, die das Langzeit Lochwettspiel spielen

Unten am Bildschirm wird angezeigt, wie viele Runden die ausgewählten Spieler zusammen gespielt haben. Nur Runden, in denen alle ausgewählten Spieler mitgespielt haben, können im Langzeit Lochwettspiel ausgewertet werden.

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die Auswahlliste unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf Ende tippen.

Langzeit Lochwettspiel → Runden

Hier werden die Runden ausgewählt, die Teil des Langzeit Lochwettspiels sein sollen:

Es wird eine Liste aller Runden angezeigt, die die ausgewählten Spieler zusammen gespielt haben. Um einen Runde in das Langzeit Lochwettspiel aufzunehmen, das Kontrollkästchen links der Runde ankreuzen. Um die Runde nicht im Langzeit Lochwettspiel zu haben, das Kreuz entfernen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Turnier

Um Runden in einem Zeitraum oder von einem bestimmten Platz auszuwählen, auf tippen.

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die Auswahlliste unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf Ende tippen.

Langzeit Lochwettspiel → Spiel

Hier wird das Ergebnis des Langzeit Lochwettspiels angezeigt:

In der Liste wird das zusammengefasste Ergebnis aller Lochwettspiele angezeigt.

Um die einzelnen Ergebnisse aller Lochwettspiele anzuzeigen, das Kontrollkästchen Details ankreuzen.

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die Auswahlliste unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf Ende tippen.

Mehrtagesturnier → Tage

Hier werden die Tage ausgewählt, an denen die Runden des Mehrtagesturniers gespielt wurden:

- Um dem Mehrtagesturnier einen Tag hinzuzufügen, die Schaltfläche anhaken
- Danach, den Tag auswählen, an dem eine Runde des Mehrtagesturniers gespielt wurde
- Rechts neben dem Datum wird angezeigt, wie viele Spieler an diesem Tag eine Runde gespielt haben

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die Auswahlliste unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf Ende tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Menü

Mehrtagesturnier → Leader Board

Hier wird das Leader Board des Mehrtagesturniers angezeigt:

Mit der Auswahl neben Wertung kann zwischen Stableford, Stableford Brutto, Schlägen und Netto Schlägen umgeschaltet werden.

Es wird eine Liste aller Spieler angezeigt die an einem der Tage des Mehrtagesturniers eine Runde gespielt haben, sortiert nach Ihrem kumulierten Ergebnis aller Runden.

Um das Leader Board als HTML oder PDF Datei zu speichern, auf das Icon tippen. In der HTML oder PDF Datei sind neben dem kumulierten Ergebnis der gewählten Wertung auch einzelnen Ergebnisse der Runden sowie die Daten und Plätze der Runden enthalten. Dann muss der Dateiname eingegeben und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Um das Leader Board als HTML oder PDF Datei zu speichern, auf OK tippen. Um abzubrechen auf Abbruch tippen.

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende Karte oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die Auswahlliste unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf Ende tippen.

Menü → Importieren

Hier kann ein Spieler, ein Platz, eine Runde oder eine Lizenz importiert werden.

Mit den Auswahllisten den Ordner auswählen, in dem die zu importierende Datei ist. Mit der Auswahlliste Typ kann der Typ der zu importierenden Datei gewählt werden, mögliche Typen sind:

- *.pgsc - eine Mobile Golf Scorer™ Platz-Datei
- *.pgsp - eine Mobile Golf Scorer™ Spieler-Datei
- *.pgsr - eine Mobile Golf Scorer™ Runden-Datei
- *.pgsl - eine Mobile Golf Scorer™ Lizenz-Datei

Um die Datei zu importieren, diese antippen. Falls etwas importiert werden soll, das in den Datenbanken schon enthalten ist, erscheint eine Warnung, ob die vorhandenen Daten wirklich überschrieben werden sollen. Um abzubrechen, auf Abbr tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

Menü

Menü → Infrarotempfang

Diese Funktion ist nur über die PC Software möglich. Hier können Spieler, Plätze, oder Runden per Infrarot von einem anderen Gerät von dem aus dem Mobile Golf Scorer™ heraus per Infrarot versandt wird, empfangen werden.

Es erscheint ein Fenster, in dem die Empfangsbereitschaft angezeigt wird. Sobald von einem anderen Gerät Daten empfangen werden, werden diese importiert. Falls etwas importiert werden soll, das in den Datenbanken schon enthalten ist, erscheint eine Warnung, ob die vorhandenen Daten wirklich überschrieben werden sollen.

Um den Empfangsmodus zu beenden, auf Ende tippen.

Menü → Über

Im Über Fenster wird angezeigt:

- Die Version des Mobile Golf Scorer™, die in Benutzung ist
- Einen Copyright Hinweis
- Welcher Lizenztyp installiert ist (PAR, Birdie oder Eagle) oder, wenn eine Test-Version in Benutzung ist, wie viele Tage noch zur Verfügung stehen, um den Mobile Golf Scorer™ zu testen

Um das Über Fenster zu schließen, auf OK tippen.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

GPS - Mobile Golf Scorer
inkl. Straßennavigation

GPS - Mobile Golf Scorer

- Genaue Entfernungsmessung auf dem Platz
- Sekundenschnelle Schlagerfassung
- GPS - Distanzmessung zum Grün
- Lernfähig auf Hindernisse
- Elektronische Scorecard
- Umfangreiche Spielanalyse

Funktionen

- Komfortables Navigationssystem auf Basis des NAVIGON 2110 inkl. Europa - Straßenkarte
- Alle Plätze von Deutschland, Österreich und der Schweiz
- Individualisierung über Google Earth

Mobile Golf Scorer ist ein eingetragenes Warenzeichen von Andreas Lachner.

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

bluestar
Ein Trolley der Extraklasse

Spezifikationen smartcaddy

- Zwei leistungsstarke Motoren in der Querachse
- Gesamtgewicht ca. 11 kg (ohne Akku)
- Dynamischer Hochleistungs-Akku für eine lange Laufzeit (bis zu zwei 18 Loch-Runden) mit langer Lebensdauer (Gewicht ca. 2,5 kg)
- Abnehmbare Leichtlaufräder mit Schnellverschlüssen
- Stufenlose Geschwindigkeitsregelung
- Distanzfunktion 10, 20, 30, 40, 50 Meter
- Vollautomatische Motorbremse beim Bergabgehen

Erhältlich in den Varianten
- bluestar - Gebürsteter Edelstahl
- bluestar - Black Edition
- bluestar - Satiniert in Titan-Optik

© 2003-2008 by Andreas Lachner • Alle Rechte vorbehalten

smartcaddy

smartcaddy
Matthias Bittner
Ravensstraße 6
D - 41334 Nettetal

Fon: 0 21 57 / 13 85 80
Fax: 0 21 57 / 13 85 81
E-Mail: info@smartcaddy.de
Internet: www.smartcaddy.de

smartcaddy